PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • PC • XBOX • GAME BOY ADVANCE • PSONE • GSM

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN D...

AUGUSTUS 2003
NUMMER 08
JAARGANG 11

OUT OF CONTROL(S)
TOMB RAIDER
ANGEL OF DARKNESS

2 POSTERS

EYE-TOY
MEER DAN EEN GADGET

PRINCE OF PERSIA
SANDS OF TIME

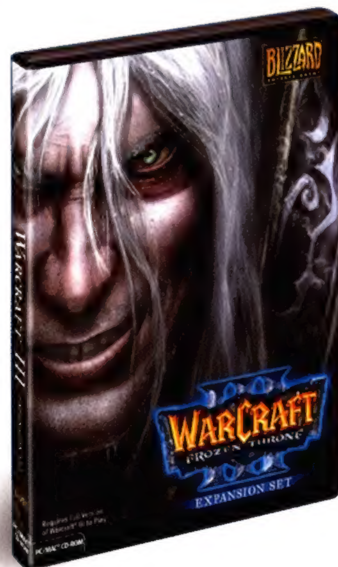
MEESTERWERK VOOR ALLE CONSOLES

€ 3,20
8 710294 259146 00803
vnu business publications

WARIO WORLD • THIEF III • GOLDEN SUN 2 • MARIO KART: DOUBLE DASH • MIDTOWN MADNESS 3
JAK II: RENEGADE • RED FACTION 2 • CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE • RUNAWAY • BREED
COLIN McRAE 3.0 • LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING • RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN • BOKTAI
THE HULK • SUDEKI • F1 CAREER CHALLENGE • P.N.03 • EJAY • SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN • SYBERIA • DEUS EX 2

8 New Units · 9 New Heroes · 26 New Missions

Infinite Strategy



E x p a n s i o n S e t

DRAGON BALL Z®
THE LEGACY OF GOKU II

Playing as Trunks®, Vegeta®, Piccolo™, Gohan® or Goku®, battle ruthless Android creations before facing the ultimate evil — Cell.

ALSO AVAILABLE





www.dbz-videogames.com

GAME BOY ADVANCE

LICENSED BY Nintendo





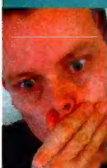
Wat onze redacteuren gaan doen met vakantie weten we, maar we lazen onlangs in de krant dat het vakantiegeld voor hele andere doelen gebruikt wordt. Geldt dat ook voor onze testers?

JEROEN

Ik ben al m'n vakantiegeld kwijtgeraakt aan de douane. Wist ik veel dat ik die Ecuadoriaanse blauwe koffiebonen niet mocht invoeren?

BORIS

Ik heb een nieuwe auto gekocht. Ik heb nu zoiets bijzonders, dat ik 't liever niet aan de grote klok hang. Hij rijdt 1 op 3, meer wil ik niet kwijt.

J.J.

Dat vakantiegeld is opgegaan aan SMS'jes voor de ultieme gameroom. Ik had alles goed, alleen vonden ze de naam Joan Bedelnok verdacht...

ED

Zit er bij die 200.000 euro per jaar ook nog vakantiegeld? Nou, dan denk ik dat ik in Frankrijk nog een flesje Champagne extra leeggiet in bad.

JURJEN

Om hooivork gaten in m'n rug te voorkomen, heb ik mijn vakantiegeld aangewend om mijn openstaande rekening bij café De Dorstige Ezel te voldoen.

SIU LIE

Ik heb wat managementboeken aangeschaft om me voor te bereiden op m'n nieuwe job. Met name 'Hoe sleep ik er de goudste handdruk uit', heb ik verslonden.

JAN

Ik heb m'n verzameling uitgebreid. Tijdens een veiling kocht ik een Orc penis op sterk water. Da's nog eens wat anders dan een Black Molly.

SKATE

Huh vakantiegeld? Krijgen al die andere testers dan betaald voor dit werk? Ik heb van Niels alleen een gratis abonnement op de PU gehad!

SIU LATER!


Wie voor de PU schrijft, wordt regelmatig door andere bladen benaderd. Het is dat we onze testers maandelijks een klein fortuin betalen, anders waren we ze allemaal al drie keer kwijt geweest.
Toch krijgt zo nu en dan iemand een aanbod waar ie eens een nachtje over moet slapen (Jeroen werd bijvoorbeeld onlangs gepolst voor de functie van testredacteur voor Melange, een maandblad over koffiebonenteelt). Zo ook Siu Lie; zij werd gevraagd als hoofdredacteur van Mjoy, een blad over mobiele telefonie en lifestyle. Na lang beraad zei Siu Lie "ja" en wij "jammer, maar toch heel veel succes gewenst met je nieuwe blad".

ED YOUR SERVICE!


Volgens Ed is het veel langer want de jaren bij de PU tellen als tropenjaren en dus dubbel. De VNU ziet dat echter iets anders en kwam tot precies 12,5 jaar dienstverband en vond dat een etentje waard.
Tijdens deze smakelijke maaltijd werd de onvermijdelijke persoonlijke cover aan ome Ed uitgereikt. Aan het eind van de avond raakte Ed er zelfs steeds meer van overtuigd dat hij twee covers gekregen had, maar dat moet vermoedelijk op het conto van de overvloedig vloeiende Irish Coffee geschreven worden.

DRUK, DRUKKER, DRUKST

We krijgen iedere maand een klein boekwerk aan sollicitaties binnen van lezers die graag bij de PU willen werken. Over het 'waarom' blijkt geen twijfel; lekker de hele dag games checken en er nog geld mee verdienen ook. Sommigen geven zelfs aan dat laatste niet eens te hoeven!
Nu zijn we natuurlijk best gecharmeerd van deze smeekbedes, maar geloof me dat je de laatste tijd niet graag in onze gympies had gestaan! Geen onderlinge gamecompetities om kwart over bier maar strak geconcentreerde blikken, korte woordenwisselingen en lange werkdagen. Wat wil je ook met een extra dik jubileumnummer, met CD, nieuwe uitzendingen van GameKings, de E3, plus een special en DVD daarover.
Toch waren er twee personen die het nog drukker hadden dan wij, en wel met de Game Awards. Tijdens dit schrijven moet het event nog plaatsvinden maar je hoeft geen Nostradamus te heten om te voorspellen dat het een groot succes is geworden. Daar weten de vijfentwintighonderd gelukkigen die een kaartje wisten te bemachtigen inmiddels alles vanaf. De Award voor het leukste gamesevent van 2003 gaat bij deze naar J.J. en Merlijn en natuurlijk alle partijen die eraan meegeholpen hebben!



NIELS

Ps. In ons volgende nummer uiteraard een uitgebreid verslag van de Game Awards.

JURJEN IS ER KLAAR VOOR

Net als vorig jaar neemt Jurjen de eindredactie van de PU over in de maand juli, in verband met de vakantie van Ed. Dat houdt in dat de volgende PU (nummer 9) het zal moeten hebben van typische Asser humor.
Jurjen heeft er in ieder geval alle vertrouwen in...



IEMAND MOET HET DOEN


Het kost eigenlijk nooit moeite om de rubriek 'Iemand moet het doen' te vullen. Er zijn altijd wel redacteuren op reis geweest en een idiote foto maken ze altijd...
Deze maand was het echter niks, nada, zero, noppes, nichts, rien, en dat had natuurlijk alles te maken met de onlangs gehouden E3. Alleen J.J. ging naar Kopenhagen en die klootviool vergat z'n fototoestel, dus daar hadden we ook niets aan.
Uit armoede zijn we toen maar een middag op een Haarlems terras gaan zitten met z'n drieën. Er moest immers toch een foto komen voor deze rubriek...

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Twaalf en een half jaar bij de VNU, dat is voorwaar geen kattendrek. Natuurlijk zit deze oude baas al veel langer in het vak; zo heb ik verschillende autobladen gemaakt en bij de VNU een vakblad over computerautomatisering. En hoewel ik weleens gillend gek word van die deadline overschrijdende, altijd te laat komende, betweterige baklapjes waar ik dagelijks mee werk, moet ik toch toegeven dat de PU van alle bladen met stip de leukste is om voor te werken.
Ter illustratie een fragment van PJ's strip Spunky & Spice uit de allereerste PU waar ik de eindredactie voor deed...

ED



CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT



27 THIEF III
Een van Jan's favoriete series, naast Warcraft natuurlijk, is Thief.
Voor de eerste twee delen kwam onze gamesveelvraat superlatieven te kort, en dat wil in zijn geval heel wat zeggen. Voor deel 3 zal ie echt een kwijlbestendig toetsenbord moeten aanschaffen.



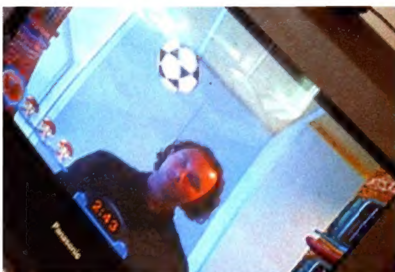
28 JAK II: RENEGADE
Jak II is het vervolg op Jak & Daxter dat vorig jaar wereldwijd hoge ogen gooide.
De game lijkt z'n voorganger op vele punten te gaan overtreffen met name door de cynische humor, het gevoel van vrijheid en de levels die vele malen groter zullen worden.



30 MARIO KART DOUBLE DASH
Nog een paar maandjes geduld en dan is het op zeker lachen, gieren, brullen hier op de redactie want dan komt de nieuwe Mario Kart uit. Dat je nu met z'n tweeën tegelijk in één kartje zit, geeft net die nieuwe impuls aan de gameplay waarop we zaten te wachten.



58 RED FACTION II
Op de PlayStation 2 kreeg Red Faction II nog een keurige 80, maar een teleurgestelde Skate vond de PC-versie nauwelijks een voldoende waard.
Niet alleen is de singleplayer mode binnen zes uur uit te spelen, er zit niet eens een fucking multiplayer in!



60 EYE-TOY: PLAY
Oké, je staat gigantisch voor lul als je bezig bent in het luchtledige te koppen, te schoppen en te poetsen maar origineel is het. Hopelijk gaan meerdere ontwikkelaars met dit concept aan de slag want dan gaan we met deze Eye Toy nog heel wat fun beleven.



63 THE HULK
Ongeveer tegelijkertijd met de film (toevallig hè) laat de groene krachtpatser op alle gamesystemen z'n spierballen zien. De mix tussen stealth en het betere beukwerk zal het vooral moeten hebben van de casual gamer die gaat voor de bekende naam.



65 MIDTOWN MADNESS 3
Hoe de koppeling Xbox Live – MM3 uitpakt, lees je op een van de online pagina's want J.J. checkte met name het singleplayer onderdeel.
Op zich had ie best wel wat op- en aanmerkingen maar omdat de game zo heerlijk rijdt en funny is, scoort ie toch een mooi cijfer.

56 WARIO WORLD



De game is aan de korte kant maar als een spel zo vermakelijk, verrassend, eigenzinnig en charmant is, nemen we dat een enkele keer voor lief.

69 TOPSCORE COLIN MCRAE 3.0



Terwijl deel 4 van Colin McRae al lang en breed in de steigers staat, krijgen de PC-gamers eindelijk deel 3 voor de kiezen. Kwalitatief valt er, zoals bijna gebruikelijk, vrijwel niets op deze rallyserie aan te merken. Poeplapje trekken voor de raceliefhebbers dus.

22 COVERVIEW PRINCE OF PERSIA



Op de E3 werd Prince of Persia: Sands of Time gekozen tot het beste action adventure van de show. Het lukte ons om een speelbare demo in handen te krijgen en volgens Jurjen heeft de game alles in zich om uit te groeien tot een meesterwerk.

32 SPECIAL REPORT RARE OP DE XBOX



Voormalig Nintendo hofleverancier Rare liet op de E3 voor het eerst zien dat men het maken van games nog niet verleerd is. Jurjen en Jan checkten de Xbox-only games Kameo, Conker Live & Uncut en Grabbed by The Ghoulies.

39 CASTLEVANIA LAMENT OF INNOCENCE

De game wordt meer actie georiënteerd en 3D, toch belooft Koji Igarashi trouw te blijven aan de typische sfeer die de Castlevania avonturen zo populair hebben gemaakt. De eerste kennismaking stemde Jeroen in ieder geval tevreden.



54

TOMB RAIDER
ANGEL OF DARKNESS

Sommige journalisten hadden de nieuwe Tomb Raider al afgebrand voor 'm überhaupt gespeeld te hebben, anderen gaven de game alleen om de naam al een topcijfer. Hoogste tijd dus dat de PU er z'n onbevooroordeelde licht over laat schijnen.



66 VAN KAMER TOT GAMEPARADIJS

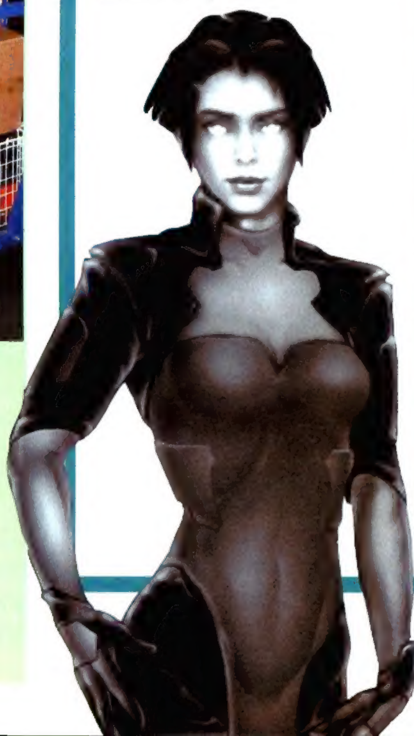


"Waaaaat! Nee, je neemt me in de zeik. Is het echt waar? Shiiiiiiit". Dit was ongeveer de reactie van Arnold Stierp toen Niels 'm vertelde dat ie de Ultieme Gameroom had gewonnen. Niels, Jeroen en J.J. huurden een busje en reden met het waanzinnige prijzenpakket naar Alkmaar om een slaapkamer in een jongensdroom te veranderen.

50

DEUS EX
INVISIBLE WARS

Een game waar door velen naar wordt uitgekeken is het tweede deel van Deus Ex. Of de game net zo verrassend en briljant zal worden als z'n voorganger, is nog even de vraag maar we lichtten weer wat tipjes van de sluier op voor alle liefhebbers van vrijheid in gameplay en duistere complotten.



POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

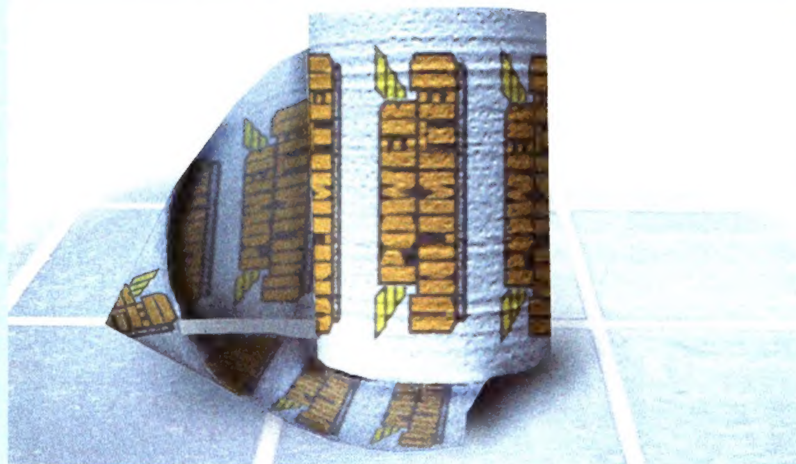
GAMES VOLWASSEN?

Hallo PU redactie, ik wou ff reageren op de stelling 'maken sex en geweld games volwassen?'.
Ik denk dat een volwassene geen ene zak met geweld, sex, drugs, rock'n'roll, kiddy kabouters, snelle auto's, stoere motoren en geile chicks te maken heeft.
Wat ik (en meerdere met mij) denken over een 'volwassen game' is dit: een volwassen game is een game die de gamer serieus neemt; dus goede kwaliteit menu's die goed te bedienen zijn evenzo de controls.
Ook vind ik dat een product kwaliteit moet uitstralen, ik geef ff een voorbeeld. Een game als Zelda: Wind Waker is een volwassen game, ook al zou je het op 't eerste gezicht niet zeggen door de redelijke 'kiddy' (ff pubertaal) graphics. Maar de game is waarschijnlijk de meest volwassen game van het afgelopen jaar door de geweldige kwaliteit die de game levert. Prachtig verhaal, mega vette graphics en super controls maken deze game tot een echt 'volwassen game'. Maar daartegenover staat de Paris Dakar raceserie, die is om te huilen. De game probeert heel 'volwassen' te zijn maar de controls zijn slecht, de graphics ook... nouja alles dus. Dit is geen volwassen game omdat de makers dachten dat wij troep gingen kopen omdat er een bekende gelicenseerde naam op stond.... maar ze nemen ons verre van serieus, dus een erg onvolwassen game (en developer).
Dat wou ik ff kwijt. En ga nog 10 jaar zo door!!!

Ronald 'Turismo' Elst

Misschien niet de meest verrassende brief van deze maand, maar wel een mooie om de discussie mee af te sluiten. Dat is een volwassen bedrag aan Free Record Shop bonnen waard.

TOILETPAPIER



PU, bedankt voor die geweldige onderzetter bij nummer 6!
Nog één verzoekje, zouden jullie het blad van een ander papiersoort willen maken? Ik kan hier zo slecht mijn reet mee afvegen...

Kenny I ...een mede-Assenaar

Sinds kort verschijnt er in Assen een speciale Power Unlimited, betere absorptie en zacht voor de billetjes. We hebben Jurjen wel even gevraagd de nietjes recht overeind te zetten.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL



GEKLEURDE CIJFERTJES

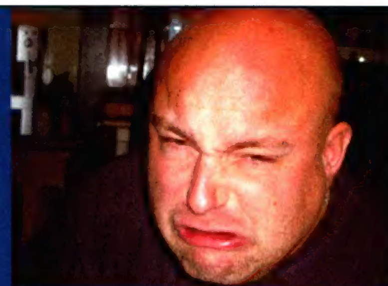
Jullie hebben echt het beste blad van de Benelux. Ik lees de PU al meer dan vijf jaar en het blijft een tof blad. Jullie blad verkoopt goed omdat het goedkoop is vergeleken met andere maandbladen, jullie hebben previews en reviews van alle platformen en Ed heeft natuurlijk goed werk geleverd voor de PU.
Maar ik stuurde dit mailtje om een andere reden. Als ik bijvoorbeeld een review van GTA Vice City heb gelezen, dan weet ik niet of ik het moet kopen. In de review staat waar het spel over gaat en of het een mooi spel is, niet of het 50 euro waard is. Jullie hebben maar vier cijfers bij een review: Graphics, Replay, Gameplay en Eindcijfer. Ik vind dat er nog drie bij moeten komen om duidelijker te maken of een spel goed genoeg is om je geld aan te besteden.
Dit zijn de volgende drie cijfers die ik in de reviews er extra bij zou willen zetten: ten eerste: Buy, hiervoor hoef je geen cijfer te geven, anders word het een beetje onduidelijk, je kan gewoon gebruik maken van de gebruikelijke kleuren; groen voor zeker kopen, oranje voor als je te veel geld hebt en rood voor absoluut niet kopen.
Steer: hierbij wel een cijfer, het is erg van belang of een spel een goede sfeer heeft, Battlefield is een tof spel maar heeft niet de WO2 sfeer als bij Medal of Honor.
En een cijfer voor Sound, jammer dat jullie dit de laatste jaren hebben weggelaten. Geluid is zeker wel belangrijk voor het succes van een spel, ik wil geen Star Wars game spelen met Mono geluid. Je hoeft hiervoor niet perse een cijfer te geven, die kleuren is ook wel goed.
Jullie hebben een tof blad met veel lezers, als jullie die cijfers/kleuren er bij doen is het duidelijker of je een spel moet kopen. Sommige mensen lezen dit blad voor amusement en sommigen om te kijken of ze een bepaalde spel moeten kopen. Voor die mensen brengt dit uitkomst! Wellicht krijgen jullie hierdoor meer lezers. Goed, dat was het. Ik wil graag horen wat jullie reactie is.

Lord CFC

Zullen we dan ook maar meteen cijfers gaan geven voor de dames die in het spel rondlopen, en kleurtjes voor welk karakter het mooiste loopje heeft, wie de schoonste onderbroek draagt, wie het best zijn veters kan strikken, wie het liefste lacht, welke auto de rondste banden heeft, de boom met de meeste blaadjes...
En dan weet je nog niet eens dat Ed zwaar kleurenblind is, die moet je echt niet tegenkomen in de buurt van een stoplicht.

SLECHTE BORIS

5 Januari 2001, een datum die ik nooit zal vergeten. Dat was de dag waarop ik mijn eerste PU kocht, en ik vond het prachtig. Eerste review die ik las: Metropolis Street Racer. De beste review die ik tot dan toe heb gelezen. Boris je had mij bijna overgehaald om een Dreamcast te kopen. Je review was perfect, je vertelt over de gameplay, argumenten voor, argumenten tegen, en waarom het spel geen 100 kreeg. Prachtig, beste review ooit (snik).
Maar de laatste tijd vind ik dat je reviews een stuk minder worden. Bijvoorbeeld, je maakt een review die 1 pagina lang is. Boris, jij lult driekwart van de review vol met hoe mooi de perstrip was en hoe lekker de wijven op de perstrip waren, en dan komt het gedeelte waar ik me aan erger: je zegt niks anders dan: "nou het spel was kut" of "het beste spel van de wereld".
Ik begrijp dat het jullie baan is om te zeggen wat jullie van een spel vinden maar zeg dan ook waarom een spel goed is of kut is. Bijvoorbeeld bij de review van Final Fantasy X. Driekwart van de review lul je over dat er zwarte balken zijn en dat het kut geluid is omdat er geen dolby is (niet iedereen heeft een dolby decoder). Dan lul je ongeveer twintig regels vol met hoe je het spel speelt. Zeg in het vervolg iets meer over hoe je het



spel speelt en iets minder mierenneuken over geluid en "zwarte balken" (die je weg kan halen met een breedbeeld buis).
En ook dit; bij de review van Metal Gear Solid 2 zei je dat het spel te veel op een film leek. Ik weet 't niet hoor maar was het niet een paar jaar geleden dat spellen moesten spelen als een interactieve film? Tuurlijk Raiden was nog groener dan groen en de codec gesprekken waren wat aan de lange kant maar de actie zelf was echt super vet. En als je een review schrijft, schrijf dan tenminste de waarheid, SNAKE IS NIET DOODGEGAAN. Verder supergoed blad en goede lay-out (stuk overzichtelijker dan de vorige).

Maurice

Zolang Boris nog van die typische PU stukjes schrijft als Yager van vorige maand of die van State of Emergency van twee maanden geleden, mag ie van Ed blijven.

BETRAPT

Jan werkt ook bij een ander blad!! Ik ben pas 11 en ik had de Fox Kids Magazine gekocht, en bij de laatste bladzijde zag ik bij medewerkers: Jan Meyroos!!! Dus Ed en Niels, volgens mij mag Jan met z'n tandenborstel Ed z'n Laguna schoon poetsen!

Eke Bosman | Deventer

Dankjewel Eke. Ed was zo pissed toen ie dit hoorde dat ie eerst een rondje over het mestveld van Boer Biet is gaan rijden, alvorens de (niet elektrische) tandenborstel aan Jan te overhandigen.

SHOPPEN MET JE MOEDER

Mijn naam is Lars Buter en ik kom uit het hoge noorden (en ja ze hebben hier de gameconsoles al uitgevonden zover lopen wij nu ook weer niet achter). Ik dacht, ik ben nu al zo lang lid van jullie dat ik maar eens wat van me moet laten horen.
Ik wil even tegen jullie zeggen dat er niet één blad is dat ik liever dan de PU zou willen hebben.
Wie z'n ouders zitten niet te zeuren over dat je die PS2 of Xbox met rust moet laten, omdat je moeder wil dat je aan het leren gaat? Nou dat gaat bij mij thuis net zo en ik weet wel, leren is ook belangrijk maar gun ons ook even de tijd en rust om net dat laatste level of die spannende missie nog even uit te spelen.
Of ze zitten te zeuren over het geld dat je uitgeeft aan games, nou moeders van Nederland, wij zitten liever de hele dag te zoeken naar een geschikte game dan dat we de hele middag mee moeten om te kijken of die ene trui wel bij je broek past en ik denk dat er meer zoons en dochters zijn die er net zo over denken.
Ik wou nog even tegen de PU redactie zeggen; jullie leveren een knap staaltje werk iedere maand dus ga zo door en ik wens jullie veel succes.

Lars B | Woldendorp

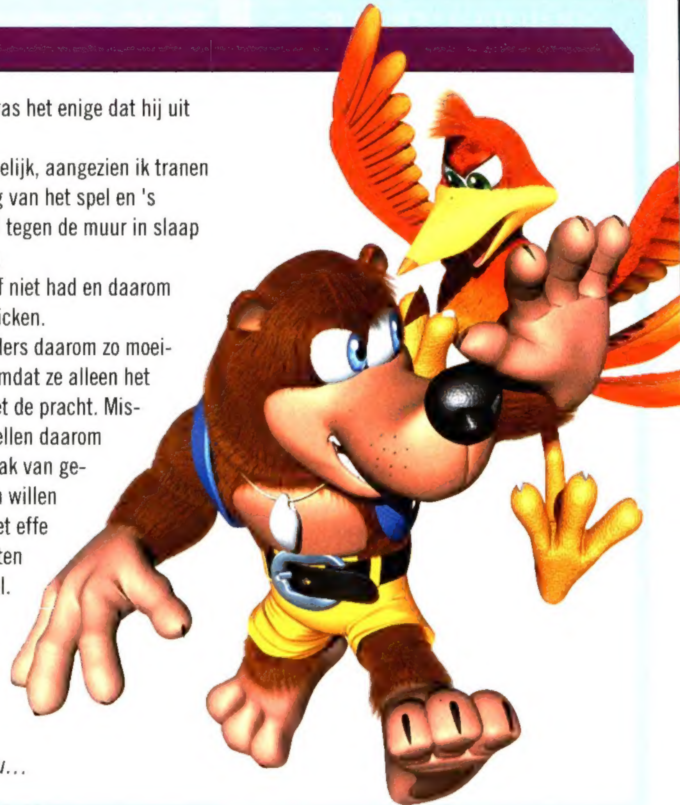
Wacht maar tot je getrouwd bent en je met je vrouw moet shoppen. Wedden dat ze aan het eind van die heeeeeele lange middag net dát paar schoenen koopt, dat ze al in de eerste winkel zag en waarvan jij al zei 'koop ze nu maar'. En dan zwijgen we nog maar over al die truien, broeken, jassen etc. die ze de hele middag gaat passen, terwijl ze al van tevoren weet dat ze ze toch niet gaat kopen.

FILOSOFEREN

Hey PU gasten. De verschillen tussen kinderen en volwassenen op het gebied van games scoort lekker in jullie Yo!Post merk ik, dus dan zal ik er ook maar een stukje over gaan filosoferen.
Ik zal dit interessante onderwerp over het contrast tussen jong en oud beperken tot de ongevoeligheid van volwassenen tegenover games. Oké, het klinkt wat vaag maar dat hoort bij filosoferen.
Ik geef een voorbeeld: jaren terug zat ik met een ex-hardcore gamer (inderdaad, hij is bekeerd tot niet-gamer; lijer...) een spel te spelen genaamd Banjo Kazooie. Die hele shit was natuurlijk in 3D en zag er voor die tijd revolutionair uit.
Wij zaten dus te gamen, kwam er zo'n volwassene door de huiskamer langslopen hè. Ik denk nu krijgen we zoiets van: 'mijn god! Een wonder! Hoe is dit mogelijk! Dit is het mooiste dat ik ooit gezien heb! Het leven is mooi! Eureka! Leve de gamesrevolutie!' Maar hij zij iets anders. Iets van: 'nou, nou, nou, nou...'. Dat was het enige dat hij uit zijn mond kreeg.
Voor mij onbegrijpelijk, aangezien ik tranen in mijn ogen kreeg van het spel en 's nachts mijn hoofd tegen de muur in slaap moest bonken, om dat ik het spel zelf niet had en daarom moest zien af te kicken.
Misschien zijn ouders daarom zo moeilijk met spellen, omdat ze alleen het geweld zien en niet de pracht. Misschien worden spellen daarom gebruikt als oorzaak van geweld en misschien willen ouders daarom niet effe 60 Euro voorschieten voor een Cube spel. Onbegrijpelijk gewoon.

Floris Koen Roosendaal

Nou, nou, nou, nou...



AGRESSIEF

Eeey PU luitjes. Iemand in mijn dorp heeft laatst een ongeluk gehad... Boeiend, zul je zeggen maar er zit helaas wat meer achter. Deze jongen van 15 is namelijk een verzot gamer en overdrijft zijn hobby wel eens, waardoor hij soms langer dan goed voor hem is achter zijn PC zit vastgeroest. Tja zulke effecten hebben spellen als Battlefield 1942 en Counter-Strike wel eens, niets mis mee natuurlijk.
Echter, om een of andere reden ging het dit keer mis; de jongen kreeg na een nacht te hebben door gegamed opeens een aanval van agressiviteit (hoogstwaarschijnlijk omdat hij geen goede verliezer is) en sloopte daarbij zijn kamer, inclusief zijn PC. In zijn drift is hij zijn kamer uitgerend en terwijl hij naar beneden liep, kletterde hij van de trap af. Het resultaat van deze actie (waar de ouders zeer van geschrokken waren) was een gebroken been en kneuzingen op elke plek waar je maar kan bedenken.
Zelf was ik hier ook aardig van geschrokken. Waarom? Omdat dit aangeeft dat, in tegenstelling wat gamers altijd lopen te verdedigen, spelletjes weldegelijk licht gewelddadig gedrag kunnen oproepen. Nu zeg ik niet dat games de ultieme oorzaak zijn van al het geweld, wat zo vaak ten onrechte beweerd wordt (moorden doe je alleen als je echt goed gek bent), maar samen met TV en zelfs boeken kunnen ze mensen die zeg maar snel geprikkeld zijn, aansporen tot gewelddadig gedrag. En dan zeg ik heus geen moorden of verkrachtingen whatever, maar gewoon agressief gedrag, zoals wat er bij die jongen was gebeurd. Dat kan bij veel mensen gebeuren, misschien niet in zo'n erge mate maar toch...
En dan kunnen alle mensjes die hiertegen zijn wel allemaal leuke argumenten roepen dat spellen onschuldig zijn, ik heb nog niet één goed/zinnig argument gehoord en eigenlijk weet iedereen wel dat dit niet helemaal het geval is. Zelf ben ik ook wel eens hartstikke kwaad geweest door Tetris, ik ging dan niet alles in m'n omgeving slopen maar ja, ieder mens is anders en agressie blijft agressie, of het nou in lichte mate is of niet.
Ook J.J. is het er helemaal mee oneens, nou vraag ik jou J.J., geef mij een echt goed antwoord waarom spellen, samen met de invloed van TV etc. je niet aan kunnen sporen tot licht geweld, want het is al meerdere malen voorgekomen en bij lange na niet alleen door half gestoorde freaks, dus het argument dat die mensen gestoord zijn gaat lang niet altijd op.
Bij deze ook nog bedankt voor jullie aandacht en ik hoop dat jullie enige logica in mijn stelling zien al betwijfel ik het, gamers zijn nou eenmaal een moeilijk te overtuigen volkje :).
Laterz,

Bart | Huizen

We hebben nooit ontkend dat sommige gamers van sommige spelletjes een zekere neiging tot agressief gedrag zouden kunnen gaan vertonen maar vergeet niet dat er ook genoeg opgefokte gastjes zijn die juist door het spelen van games hun agressie kwijtraken.

VRAAGJES

Beste luitjes bij de redactie. Ten eerste: jullie blad is GEWELDIG! Ga zo door. Zo, nu dat geslijm gedaan is, ff drie vraagjes.
1 Wanneer kan ik Golden Sun: The Lost Age in de winkels kopen? Ik heb 'm nog nergens gezien in de gameshops.
2 Komt er na Pokémon Ruby/Saffire ook nog een derde versie? Zoals met de andere series: Yellow voor Red/Blue en Crystal voor Gold/Silver.
3. Gaan Bioware, Interplay en Black Isle nog verder met de Baldur's Gate series? Afgezien van Neverwinter Nights en Icewind Dale.
Alvast bedankt,

Paul

1 Check rond deze tijd nog effe, of anders die bolle gasten van internet.
2 Waarschijnlijk wel, we verwachten Pokémon Kristalheldereazuurblauwefelkleurigediamond
3 "Jan?....Jan!!!JAAAAAAAAAAN!!" "Dit is de voicemail van Jan Meyroos momenteel werk ik bij Fox Kids, CompuKids, Panorama, 538-Magazine, BreakOut of Planet Internet. Spreek een boodschap in en misschien bel ik je ooit wel terug."

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



Ik woon op de eerste verdieping van een kleine flat van vijf verdiepingen hoog. Dat is net hoog genoeg voor het winkelende publiek van de plaatselijke supermarkt tegenover mij, om bij mij binnen te kunnen gluren. En de afgelopen dagen lijkt het een ware rage te worden; even naar binnen gluren bij huize Roding. Ze komen in groepjes samen en kijken wijzend omhoog. Je ziet ze smoezen, en weer kijken en wijzen.
Wat ze zien? Ik zou het niet weten. Ik ben druk bezig om al die ninja's van me af te slaan, vuurwerk tot ontploffing te brengen, ramen te lappen, spookjes te laten verdwijnen, UFO's op te laten stijgen, borden op een sokje rond te laten draaien. Ik heb geen oog voor die mensen beneden. Iedere keer als ik mijn EyeToy cameraatje op mijn televisie zet en de PS2 zijn zacht zoemende geluid produceert, staan ze weer op de parkeerplaats te kijken.
Als ik die ninja's uit de lucht sla met adequate bewegingen van mijn armen, hoofd of andere delen van mijn lichaam, groeit de groep gestaag. Als ik al koppend de voetbal hooghoudt en aapjes uit het raam probeer te kegelen, begint het wijzen.

"HET IS NIET GEMAKKELIJK WINKELEN ALS ER STEEDS EEN VAKKENVULLER ACHTER JE AANHOBBELT OM JE IN BEDWANG TE HOUDEN."

Het smoezen vangt aan op het moment dat ik Boxing Chump opstart. Als ik dan met een stotencombinatie mijn tegenstander in het stof laat bijten, tikt mijn vriendin me op de schouders en wijst terug naar de meute op de parkeerplaats.
Want hoe leuk het ook is om jezelf op je eigen televisiescherm te zien, zo belachelijk ziet het eruit als je als buitenstaander alleen die vreemd bewegende gozer voor die TV in het oog krijgt. Die gast die als een idioot met zijn armen zwaait of heupwiegend op en neer springt. Ik geef toe; dan ga je toch inderdaad even kijken wat er aan de hand is.
Ik vertel tegenwoordig dan ook al die supermarkt medewerkers maar gewoon wat voor werk ik doe. Ik moet er immers ook mijn boodschappen doen. En het is niet gemakkelijk winkelen als er steeds een vakkenvuller achter je aanhobbelt om je in bedwang te houden voor het geval hij ook maar één ongecontroleerde beweging denkt te zien.
Verder gebruik ik mijn EyeToy vanheden alleen nog maar met de gordijnen dicht.

THE POWER OF PLAYSTATION

"Don't underestimate the power of PlayStation" luidde de strijdkreet waarmee Sony Computer Entertainment de concurrentie wegvaagde, de markt openbrak en een nieuw tijdperk inluidde.

Het klinkt allemaal als een Galaxy far far away en misschien is de term tijdperk ook niet echt de juiste. Maar met de intrede van Sony Computer Entertainment in de industrie is gamen hip gemaakt en werd een hele nieuwe doelgroep aangesproken. Een doelgroep die ervoor zorgde dat Sony nummer één werd als het gaat om games.
En Sony denkt er nog niet aan op de lauweren te gaan rusten maar geeft haar visie, liever gezegd de visie van Ken Kutaragi (de vader van de PlayStation) steeds meer vorm. Een visie die kortweg inhoudt dat je straks niet meer om een PlayStation heen kunt. In ieder huishouden zal een PlayStation het centrale entertainment apparaat zijn.
Een kleine maand geleden nam de visie van Ken Kutaragi dan ook daadwerkelijk een tastbare vorm aan. En kreeg het een naam; de PSX.

CROSSOVER

De X in PSX staat voor 'crossover' van electronics en games en dat dekt de lading van waar het apparaat toe in staat is. De PSX is de tuner-versterker van de toekomst. Het is een TV tuner, DVD speler, DVD recorder en PlayStation 2 ineen. Bovendien is het mogelijk om de PSX te koppelen aan je breedband internet aansluiting, is de PSX uitgerust met een harde schijf, is het mogelijk om memory sticks te gebruiken en kan je randapparatuur koppelen via de USB 2.0 ingangen.
Denk aan al de mogelijkheden die Sony met de PSX heeft. Je zet het apparaat aan als je TV wilt kijken, muziek wilt luisteren, het neemt je favoriete TV programma's op, je kijkt er films op, speelt games of je downloadt films en muziek. En zou het niet mogelijk zijn om de PSX te laten fungeren als een soort server voor de PS3?



PSP

En waar past de PSP in dit plaatje? De PSP is geen handheld console zoals de GBA. Het is meer dan dat. Het apparaat probeert ook niet te concurreren met de GBA of de Nokia N-gage; de PSP heeft een veel grotere doelgroep, de doelgroep die games speelt op zijn GBA, belt met zijn N-Gage en muziek wil luisteren en films wil kijken op 'de walkman van de 21ste eeuw'.
Dankzij de USB 2.0 uitgang die de PSP heeft, is het mogelijk om gegevens uit te wisselen met de PSX of om online te gaan waar de PSX dus als een soort server fungeert. Misschien kun je dan zelfs je favoriete opgenomen TV programma's op een memory stick laden en onderweg bekijken.

STEALTH

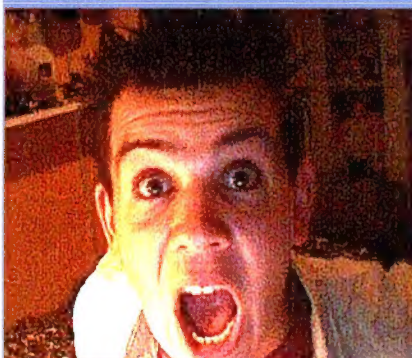
Uit alles blijkt dat Sony een soort 'stealth' aanpak hanteert om de PSX en PSP aan de man te brengen. Ze zullen dan ook niet onder de noemer 'gamesdevice' worden verkocht. Hiermee voorkomt Sony dat haar apparaten alleen in de gameshops en speelgoedwinkels komen te liggen, en dat zou het apparaat ook recht doen want er schuilt heel wat meer achter dan gamen alleen.
En als je dan een PSX in huis hebt, is de stap om een PSP of een PS3 aan te schaffen een stuk kleiner geworden De PSX, PSP en PS3 zijn niet afhankelijk van elkaar maar staan wel in contact met elkaar. Iedereen die een PSX in huis haalt is een potentiële koper van een PSP of misschien wel PS3. En dat is de kracht van PlayStation, en die moet je niet onderschatten.



LEZERS PU ZIJN LELIJKE GASTEN

Achteraf gezien vroegen we ons af of we de prijsvraag over de shooter XIII van Ubi Soft wel hadden moeten doen. Je weet wel, een van onze lezers zou in de game vereeuwigd worden als knalvoer.
Het resultaat dat we per mail en post binnenkregen, gaf nogal een confronterend kijkje op onze lezersschare. Bij deze respect voor al die ouders, die zich toch elke ochtend weer een hoedje moeten schrikken als ze geconfronteerd worden met hun kroost. Anyway, Max Beens uit Bussum (zie foto rechts), mag zich de eerste Nederlandse gamer noemen die in een zichzelf respecterende videogame zit. Het resultaat is in een volgende PU te zien. Hieronder nog een paar voorbeelden van de triestheid dat zich PU-lezer noemt.





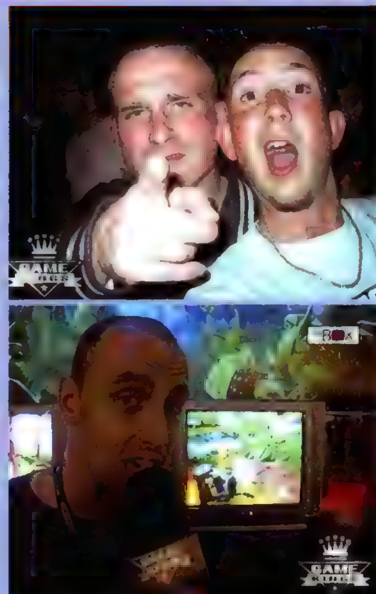


VERVOLG BATTLEFIELD 1942: BATTLEFIELD VIETNAM

WO II blijft een goede voedingsbodem voor games, maar het lijkt er nu op dat spelontwikkelaars de Vietnam oorlog opnieuw hebben ontdekt.
Sierra en 2015 zijn momenteel druk bezig met Men Of Valor: Vietnam, we hebben Vietcong van de Tsjechische ontwikkelaar Pterodon nog niet eens uitgespeeld, de Vietnam mod-in-de-maak voor BF 1942 genaamd Eve Of Destruction oogst veel bijval en nu komen de makers van BF 1942 zelf met Battlefield Vietnam.
Electronic Arts zegt dat het spel naar alle verwachting begin 2004 zal worden gereleased.
Battlefield Vietnam blijft trouw aan de formule van massale multiplayer actie die Battlefield 1942 zo succesvol maakte.
Gamers zullen zich staande moeten houden in een aantal van de hevigste veldslagen uit de Vietnamese oorlog. Van de jungles rondom de Ho Chi Minh Route tot in de straten van Hue is 't aan de digitale oorlogliefhebbers om te kiezen uit twee troepenmachten: de Verenigde Staten enerzijds of het Noord-Vietnamese leger (NVA) en de Vietcong anderzijds.
Ook nu kun je beschikken over een breed arsenaal aan authentieke wapens en voertuigen. Bij de Verenigde Staten zal de helikopter een allesbepalende rol spelen, terwijl het NVA gebruik zal maken van voertuigen van Russische makelij, waaronder de T-54 tank en de Mig-21 straaljager.
Nieuw is dat je deze keer vanuit rijdende voertuigen kunt schieten. De game maakt uiteraard gebruik van nieuwe engines voor rendering en geluid.
Battlefield Vietnam wordt overigens ontwikkeld door Digital Illusions Canada, een dochteronderneming van het in Zweden gevestigde Digital Illusions; dat al eerder Rallisport Challenge en Midtown Madness 3 afleverde.

GAMEKINGS IS BACK EN HOE

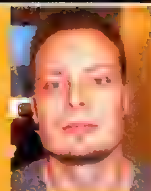
We zijn weer op de buis bij The Box en hoe! Met name de drie afleveringen over de E3 sloegen in als een clusterbom. Alle gamesfora stonden vol met lovende berichten, de kijkcijfers schoten omhoog, de mailboxen stroomden over. Kortom, we hit the jackpot.



Dit was duidelijk waar de Nederlandse gamers op zaten te wachten: hun passie die eindelijk serieus genomen wordt door een stel kale gasten die ruim een uur en een kwartier E3 lieten zien. Meer dan veertig games passeerden de revue, tientallen developers werden geïnterviewd en een tas vol goodies werd gehunt.
Er was echter niet alleen respect over de inhoud, ook de manier waarop we de zaken nu aanpakken, sloeg aan. De Telegraaf schreef er een positief stuk over en op www.controllerboy.com, de weblog van Niels 't Hooft (de man achter Gamesen en N3 en met Jurjen een van de grootste Nintendo kenners van Nederland), prees onze show redelijk de hemel in. En let wel, Niels is een kritische gast dus...
Anyway, de veer hebben we al weer uit de ass gehaald en we gaan op volle kracht door, want als je dacht dat we na de E3 al ons kruit verschoten hebben, heb je het goed mis.
We zijn pas net begonnen. We gaan binnenkort eens bij de mannen van EA Sports langs en hen de waarheid vertellen over hun toppers en misbaksels. Er komt een hele show over de Power Unlimited Game Awards 2003 en er zijn ook nog genoeg topgames om te bespreken.
Goed nieuws voor al die weinig te benijden gasten die The Box niet kunnen ontvangen. Je kunt nu elke aflevering één week na de eerste uitzending, bekijken via www.gamekings.tv. De shit wordt gestreamed en dat gaat best snel. De oude afleveringen van vorig seizoen tref je aan op www.nmq.nl.
Dus, als je nu nog steeds niet naar Gamekings kijkt, mankeert er echt iets aan je. En dat zeggen wij niet alleen, maar ook vele onbevooroordeelde gasten op internet. Checken die hap dus!
Sponsored by Power Unlimited, Microsoft, Sony PlayStation, Nintendo Gamecube en Free Record Shop.

GAMEKINGS: ELKE WERKDAG OM 19.00 UUR, ZATERDAG EN ZONDAG OM 15.00 UUR.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX



Ken je dat gevoel, dat je een game fysiek wel kunt mollen, doormidden kunt breken. Dat je de controller door je scherm wilt mieteren, dat je je moeder, zus, vriendin of kat wel kunt villen... omdat je niet door een bepaalde missie of level raakt. En dat je toch blijft doorspelen, omdat de game je dwingt om die missie of dat level uit te spelen. Als dat gevoel zich van mij meester maakt, weet ik dat ik met een goed spel te maken heb.
Ik had dit gevoel absoluut met Midtown Madness 3. Iedereen die Gamekings gezien heeft, weet dat ik het daar een 'ongelooflijke frustgame' noemde en dat meen ik. Het heeft me echt een heel zonnig weekend gekost om al die missies af te werken en alle autootjes te unlocken. Ik leek wel een nerd die met 30 graden toch lekker achter zijn Xboxie kruipt.
Ik weet dus dat het goed zit met een game als ik in een zombie verander. Als het me geen hol kan schelen als ik doodga of verlies, dan is het niks. Kan ik er meteen met mijn macrotoets een 54 achter plakken.

"IK LEEK WEL EEN NERD DIE MET 30 GRADEN TOCH LEKKER ACHTER ZIJN XBOXIE KRUIPT."

Wat het echter precies was in MM 3 dat er voor zorgde dat ik me vastbeet en een en dezelfde race 387782098 keer inlaadde, weet ik niet echt. Soms drukte ik al na twee bochten op de knop, omdat ik een schuiver maakte en uit ervaring wist dat ik de eerste plek niet meer zou halen. En maar doorgaan... en die klok maar laten doortikken... want je bent een bikkel en bikkels geven niet op.
Waarom doet de ene game dat wel met me en de andere niet? MM 3 is echt niet de beste of meest inventieve racer die ik ooit gespeeld heb en zeker niet de mooiste maar toch bleef ik maar doorspelen.
Ik kom niet verder dan dat het iets met de vibe, de sfeer, de balans van een game te maken heeft. Zonder dat MM 3 op een bepaald gebied uitblinkt, is alles wel precies goed in balans. En dus erger je je nergens aan, is niets overheersend, is er geen echte gimmick waar je noodgedwongen op let en dus zak je helemaal in de game weg.
Ach, what the fuck, gevoel moet je niet altijd willen verklaren. Het is wel jammer dat gamers de games niet eerst kunnen testen op dit gevoel, want het zou veel miskopen voorkomen.

WINNAARS POWER UNLIMITED GAME AWARDS 2003

In de volgende PU vinden jullie het uitgebreide verslag van de Power Unlimited Game Awards 2003, weten alle thuisblijvers wat ze gemist hebben. En dat is veel!

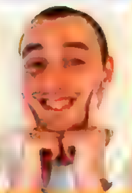
Vlak voor het drukken van dit nummer rolde de einduitslag uit de computers en die willen we jullie niet onthouden, want er zaten een paar verrassingen bij.

Beste PC game
Battlefield 1942 / ELECTRONIC ARTS
Beste GameCube game
Super Smash Bros. Melee / NINTENDO
Beste Xbox game
Halo / MICROSOFT
Beste PlayStation 2 game
GTA Vice City / CONTACT DATA (NU TAKE 2)
Beste GBA game
Golden Sun / NINTENDO
Beste online game
Battlefield 1942 / ELECTRONIC ARTS
Beste platform
GameCube / NINTENDO
Beste gamewinkel
Free Record Shop
Beste gameshop
Nedgame
Beste game accessoires
Logitech
Beste game 2002
GTA: Vice City / CONTACT DATA


Verwachte winnaar op de Xbox: Halo.


Battlefield 1942: twee keer in de prijzen.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



Geen spel is perfect, technisch dan. Ook al is ie honderd keer uitgesteld en bijgeslepen; een game zonder bugs bestaat gewoon niet. Soms zijn ze niet met het blote oog waar te nemen maar ze zijn altijd aanwezig. En met de toename van steeds grotere speelwerelden, complexe 3D graphics en meer karakters in het scherm, neemt de kans op foutjes vanzelfsprekend toe.
Bij PC games lijkt het vaker voor te komen dan bij console titels. Schijn bedriegt echter; PC games hebben nu eenmaal vaak via een auto-update makkelijker toegang tot verbeteringen via het algemene fenomeen patch. Console games kunnen simpelweg niet gepatched worden (alhoewel Xbox Live het stiekem ook een beetje doet).
Patches voor PC games hebben dan ook een negatieve bijklank. Nu zijn er legio voorbeelden van spellen die het -out of the box- niet deden en waarvoor je eerst een patch moest downloaden. Zoiets is natuurlijk schandalig en verwerpelijk. Ook van games die onder tijdsdruk content lozen en later via downloads alsnog de beloftes proberen waar te maken; worden we niet blij.

"EEN PATCH IS DUS NIET ALLEEN MAAR HET WEGPOETSEN VAN FOUTJES. HET IS OOK EEN STUKJE SERVICE NAAR DE KLANT TOE."

Maar patches die cheaten tegengaan, de graphics weer even oppoetsen, wapens beter afstellen of ervoor zorgen dat de algehele gameplay net een tikkie beter wordt... wat is daar op tegen?
Soms komen ontwikkelaars achteraf pas achter bepaalde zaken of foutjes die ze voor het ter perse gaan van de game niet hebben gezien. Een andere keer spelen fans een belangrijke rol. Als deze massaal gaan klagen over een bepaald wapen, voertuig of onderdeel, pakt een serieuze ontwikkelaar dit negen van de tien keer op, middels een patch.
Een patch is dus niet alleen maar het wegpoetsen van foutjes, het is ook een stukje service naar de klant toe. Alsof je een auto koopt met twee jaar garantie waarbij technische mankementen door de garage/dealer gratis worden gerepareerd. Een volledig gepolijste game blijft een utopie maar patches die een uitstekende game nog verder perfectioneren zijn natuurlijk alleen maar prijzenswaardig. Zolang het maar geen vangnet voor de ontwikkelaar wordt die onder tijdsdruk zijn game de deur uit moet krijgen.

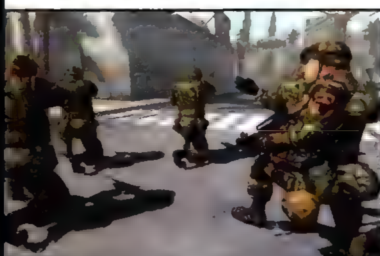
AWARDS VOOR BEST

Elk jaar worden in samenwerking met een groot aantal gamesbladen de E3 Awards uitgereikt voor de beste games op de beurs. Aan ons wordt helaas nooit wat gevraagd. Een Europees kutblaadje toch??? Vandaar dat wij de lijst even met jullie doornemen en kijken of we het er mee eens zijn.

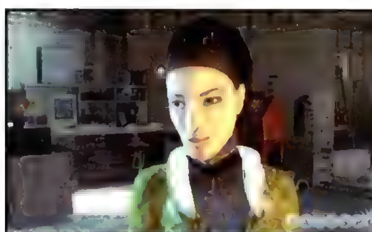
Best game of show: Half Life 2
Halo 2 was mega en Metal Gear Solid 3 scoorde big time maar hier kunnen we prima mee leven. Zelden bracht een game zo'n schok teweeg. Iedereen ging er lullend in en kwam er stil en bleek uit. Wat ook te maken kan hebben gehad met het erg harde geluid.



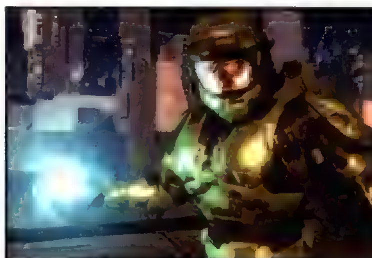
Origineelste game: Full Spectrum Warrior
Oké, deze militaire shooter was inderdaad erg realistisch en ja, het Amerikaanse leger gaat er mee trainen, maar er waren ook andere originele games. Tron 2.0 bijvoorbeeld. Nu weten we ook weer waarom we ooit originaliteit uit ons scorelijstje hebben geschrapt.



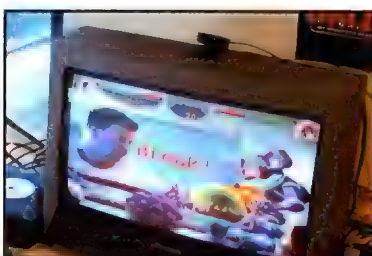
Beste PC game: Half Life 2
Tja, ook al hadden Deus Ex 2 en Doom III nog zo'n grote bek, hier kon niemand wat tegenin brengen.



Beste console game: Halo 2
Jammer voor MGS 3 , Mario Kart Double Dash en Gran Turismo 4 maar deze nieuwe Bungie-titel stak er bovenuit. Bill nam er een slokje op.



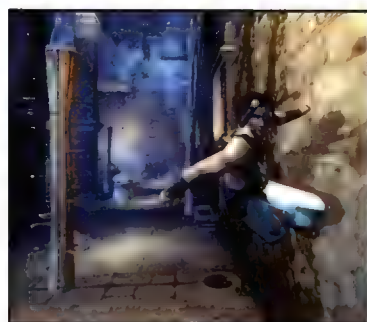
Beste hardware: Eye Toy
We voelden ons af en toe een beetje voor lul staan toen we daar met onze handjes zwaaiden en sprongetjes maakten voor de TV maar als ze straks games maken met echt stoere toepassingen, dan kan dit wel eens erg leuk gaan worden. Overigens zagen we sowieso niet al te veel nieuwe zaken, of het moest zijn dat het draadloze controllertijdperk definitief is ingetreden.



Beste actiegame: Half Life 2
Jaha, nu weten we wel dat die game goed was.



Beste action adventure: Prince of Persia: Sands of Time
Het feit dat we deze game als coverview hebben zegt genoeg. Opvallend dat de nieuwe Tomb Raider nauwelijks stemmen wist te trekken.



Beste fightinggame: Soul Calibur 2
Iedereen die naar Gamekings heeft gekeken, weet dat dit terecht is. Iedereen die dat niet heeft gedaan, check het spel snel, want dit is echt het meest veeleisende en uitdagende vechtspellen op de markt. Tekken 4, eat your heart out.



HALF-LIFE 2 OP DE XBOX

PS2- en NGC-bezitters raden we aan dit berichtje niet te lezen, dat kan leiden tot ernstige frustratie. Wij denken namelijk dat de Xbox een goede zet heeft gedaan met het binnenhengelen van dé game van de afgelopen E3: Half-Life 2. Hebben ze met Doom III en Halo 2 toch de top op shootergebied in handen.
Of deze games de matige Xbox verkopen in Japan zullen boosten weten we echter niet.



E E3 GAMES

Beste RPG: Fable
Peter Molyneux gaat woord houden en komt met iets echt vernieuwends op de markt. Je treedt een wereld binnen die echt leeft en waar al jouw handelingen ook echt gevolgen hebben. En dit is geen pr-gezwam. Zelfs Deus Ex 2 kon het hier niet van winnen.

Beste sportgame: Tony Hawk Underground
Hmm, het zag er goed uit en het feit dat je nu echt jezelf in het spel kunt spelen is zeker verfrissend maar toch, was er niets beters? De 2K4 reeks van Sega, SSX 3…

Beste racegame: Gran Turismo 4
Met afstand, alhoewel dat niet echt moeilijk was gezien het vrijwel ontbreken van andere racekrakers. Alleen Codemasters hield de eer hoog met Colin McRae 4.0 en Indycars.

Beste RTS: Rome: Total War
En dan voornamelijk door de enorme gevechten met honderden units die je ook echt individueel kunt besturen. Damn, geef ons die game en wel nu!

NEPPE ZOOI

[illegible]

EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE

Nintendo besteedt tegenwoordig veel van haar grote exclusieve projecten uit aan bedrijven die buiten Nintendo's eigen Japanse ontwikkelstudio's opereren. Wat dat betreft sprak Nintendo's spellenparade tijdens de E3 boekdelen.
En als Nintendo al die grote exclusieve titels uitbesteedt, dan hebben de legendarische Japanse teams van Nintendo natuurlijk hun handen vrij om de meest fantastische spellen te maken, toch?
Zou best kunnen, maar daar was tijdens de E3 in ieder geval weinig van te merken. Mario Kart, Pikmin 2 en wat experimentele dingetjes als Pac-Man, Stage Debut en Tetra's Trackers, dat was het wel zo'n beetje. Niet de aangekondigde vervolgen op Mario, Zelda en Donkey Kong, en bovenal niet de innovatieve grote nieuwe dingen waar Miyamoto en Iwata menigmaal op zinspelen.
Wat is er aan de hand, daar in Kyoto? Is het succes van Pokémon de Japanners naar het hoofd gestegen en zitten ze daar nu de hele dag met de snikkel in de sake? Of is de inspiratie en werklust door de tegenvallende GameCube-verkopen zo ver gedaald dat de teams massaal aan het mediteren zijn geslagen?

"IS HET SUCCES VAN POKÉMON DE JAPANNERS NAAR HET HOOFD GESTEGEN EN ZITTEN ZE DAAR NU DE HELE DAG MET DE SNIKKEL IN DE SAKE?"

Wat er ook aan de hand is, er bestaat in ieder geval behoefte aan meer mankracht want eerder dit jaar werd bekend dat niet alleen de bestaande softwareteams in Kyoto waren uitgebreid maar er ook nog eens een nieuwe softwarestudio in Tokio was geopend. Wat spookt men daar uit? Nu mij zowel via officiële als officieuze weg steeds meer berichten bereiken over de opvolger van de Cube, wordt het steeds aannemelijker dat deze al op de E3 van 2004 gepresenteerd zal worden, om begin 2005 in Japan te worden gelanceerd.
Vanuit dit oogpunt zou het best eens kunnen dat de nieuwe Mario, Zelda, Donkey Kong en andere geplande Cube-titels zijn doorgeschoven naar Cube2, om het beestje maar even een naam te geven. Als dit het geval is, zal het de lancering van Cube2 zeker helpen, al zal dit mensen die net een Cube hebben aangeschaft weinig interesseren. Let wel, dit alles blijft speculatie, al zou het veel verklaren.

FRANK ROOKE (MONOLITH) OVER TRON 2.0

In onze ogen was Tron 2.0 een van de meest originele producten op de E3. Heerlijk verhaal, cult graphics, aparte gameplay.
En je weet wat er dan gebeurt; games die journalisten helemaal te gek vinden, worden vaak huiverig ontvangen door de gamers. Die kopen gek genoeg liever sequel 3855478. Weten ze in ieder geval wat voor shit ze in huis halen.
We vroegen daarom op de Tron 2.0 persmeeting in Amsterdam aan Frank Rooke van Monolith of ie niet bang is de game net iets té vernieuwend wordt.

Rooke: Nee, daar ben ik niet bang voor. Inderdaad is Tron 2.0 anders dankzij haar uiterlijk, maar de game biedt toch ook veel van de vertrouwde elementen uit het first person action genre. En ik denk dat veel gamers wel eens wat anders willen spelen dan de zoveelste scifi- of WWII shooter.
PU: En een beetje vernieuwing mag ook wel eens. We slapen af en toe in bij sommige shooters en daar zijn ze niet voor gemaakt (ligt ook verrot op je toetsenbord).
Rooke: Vind ik ook. We hebben echt ons best gedaan om niet met het zoveelste doorsnee product te komen. Monolith heeft in het verleden al bewezen met bijvoorbeeld No One Lives Forever een goede en aparte verhaallijn te kunnen verzinnen. Daarnaast biedt de game twee volledige singleplay modes. Je hebt het verhaal rond de jonge whizkidd Jet Bradly dat meer dan dertig missies beslaat en het zogenaamde Life Circle Circuit waarin je op vijftien tracks kunt racen.
PU: Toe maar.
Rooke: Ik ben nog niet klaar, want ook de multiplayer mode hebben we in tweeën gesplitst. Naast het Life Circle Circuit is er ook de Disc Arena waarin je elkaar met discs kunt afmaken. Dit onderdeel is geënt op de arcade-versie van Tron die in de tachtiger jaren in de spelhallen stond.
PU: We weten zeker dat een deel van de PU-lezer denkt, what the fuck is Tron 2.0. Hoe ga je dat oplossen?
Rooke: De distributeurs staan vrij om de twintig jaar oude cultfilm Tron als extraatje bij het spel weg te geven. Maar als dat niet gebeurt, dan zal dat niet storen. Je hebt geen Tron-kennis nodig om dit spel te kunnen spelen. Daarentegen zal de Tron-fan allerlei leuke stukjes info over zijn favo film te zien krijgen.

UNIEKE POWER UNLIMITED E3 DVD



Power Unlimited was dit jaar niet voor niets met twaalf man naar de E3! In eerste instantie natuurlijk om een dope E3 special te maken plus een aantal coole uitzendingen van GameKings. Daarnaast werd er echter druk gewerkt aan onze eerste DVD uitgave. Op deze E3 DVD vind je alle ins en outs over de grootste gameshow ter wereld: interviews met ontwikkelaars, de vetste stands, mooiste boothbabes, coolste party's, bloopers en natuurlijk heel veel gameplay footage voorzien van commentaar door de PU-crew.

De editie van Power Unlimited nummer 8 mét E3 DVD ligt in Nederland in gelimiteerde oplage in de winkels voor €9,95. Wees er dus snel bij want op = op!

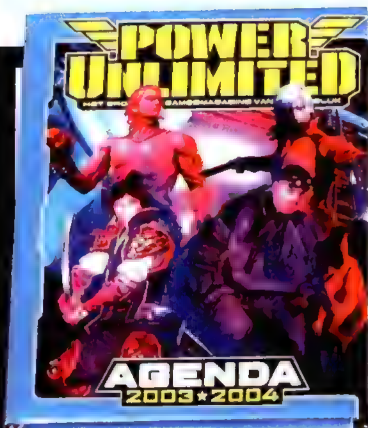
NEDERLANDSE ABONNEES

Abonnees kunnen de DVD voor 6,50 Euro bestellen. Dit is inclusief de verzendkosten!
Bel: 023- 5567185 of kijk op www.powerweb.nl. Het artikelnummer is 177.335.

BELGIË

Belgische lezers kunnen de DVD bestellen door 6,50 Euro (inclusief verzend kosten) over te maken op bankrekeningnummer 210-0985012-29 ten name van Partner Press Brussel onder vermelding van PU E3 DVD.
Voor je bestelling of meer informatie kun je contact opnemen met:
Partner Press
Charles Parentéstraat 11
BE 1070 Brussel
telefoonnummer: 02/556.41.40
faxnummer: 02/556.41.46
e-mail: partnerpress@ampnet.be





HEB JE 'M AL?

WIL JE DE PU AGENDA 2003-2004 BESTELLEN?
BEL DAN MET 023-5567185

De agenda kost € 9,95, inclusief verzendkosten!
Het artikelnummer is 121840.

IN GESPREK MET... JILL DE JONG

OFFICIEEL TOMB RAIDER MODEL

Alle mannelijke journalisten uit Nederland die ook maar iets met games te maken hebben, reisden onlangs kwijlend naar Amsterdam af waar het aantrekkelijke Nederlandse model Jill de Jong aanschoof om Angel Of Darkness te promoten.

PU: Hoe word je het officiële Tomb Raider model?

Jill: Het modellenbureau waar ik sta ingeschreven werd door Eidos en Core Design benaderd. En na een trits voorrondes en audities ben ik gekozen om het Tomb Raider model te worden. Vooral mijn profiel en neus blijken enorm overeen te komen met die van Lara. Ik moest alleen wel mijn haar kleuren want van oorsprong ben ik blond.

PU: Is het zwaar om Lara lookalike te zijn of is het één grote trip langs feestjes en luxe hotels?

Jill: Het is nu heel druk maar er zijn ook tijden geweest dat ik maanden niet als Lara door het leven hoefde. Dan deed ik ander modellenwerk. Het reizen is heel leuk en iedereen is heel erg enthousiast. Dat geeft een kick. Het nadeel is dat ik iedere maand mijn haar moet stijlen. Niet te lang in de zon mag enzovoorts.

PU: Heb je überhaupt zelf wel eens een Tomb Raider game gespeeld?

Jill: Jazeker! Ik heb van Core Design alle Tomb Raider games gekregen samen met een PlayStation. En ik heb ze ook allemaal geprobeerd, maar ik vond ze veel te moeilijk. Geef mij maar Mario Bros, dat heb ik vroeger wel heel erg veel gespeeld. Tegenwoordig heb ik geen tijd om te gamen. En als ik vrije tijd heb ga ik liever voetballen of skaten.

PU: Bepalen Eidos en Core wat je moet doen als je opdraaft als Lara Croft of laten ze je gewoon je ding doen?

Jill: Ze laten me daar heel erg vrij in. Ik improviseer en dat pakt vaak goed uit. Ik ben behoorlijk lenig dus trappen en stunten gaat me prima af.

PU: Je hebt jaren in Milaan gewoond voor je modellenwerk. Nu ben je in Amsterdam neergestreken. Bespeuren wij hier een carrière change?

Jill: Ik doe dit misschien nog een half jaar en dan stop ik ermee. Eidos heeft me nog aangeboden m'n contract te verlengen, vanwege de andere games. Het is heel verleidelijk, het betaalt goed, maar ik wil nu wel eens wat anders gaan doen. Ik was 15 toen ik in de modellenwereld rolde en ik ben nu 21. Ik wil mijn studie economie afmaken en misschien wel een eigen bedrijf beginnen. Het leven heeft nog zoveel te bieden.

PU: Oh ja, voor we het vergeten, Skate wilde heel graag je e-mailadres en je telefoonnummer hebben. Mogen we dat noteren?

Jill: Ja natuurlijk, dat is

CENSUUR!



POWERSPY

■ Oplettende kijkers van Gamekings hebben misschien gezien dat Steven het potje Mario Kart Double Dash wist te winnen van andere journalisten. En dat is een enorme schande als je weet dat Steven -2 heeft en geen bril of lenzen droeg.

■ J.J. kreeg onlangs tijdens een tripje naar Kopenhagen voor EA, een koortsaanval in het vliegtuig. Hij voelde zich ineens zo ziek dat ie z'n vliegangst compleet vergat.

■ Half-Life 2 staat nog steeds voor een 30 september release in de boeken. Van ons mogen alle games uitgesteld worden als deze maar op tijd komt.

■ Er is eindelijk een datum gesteld voor de release van Star Wars Galaxies in de VS: 26 juni. En deze datum was echt definitief. Ergens bij Lucas Arts loopt nu iemand met een hele grote gok rond.

■ Dat online only games net de werkelijkheid zijn, bleek maar weer met The Sims Online. De virtuele wereld van de simmetjes wordt namelijk geteisterd door bendes die pas na het betalen van 100.000 simolions uit je straatje vertrekken. Betaal je niet, slopen ze elke dag je zorgvuldig opgebouwde huisje en verkopen ze je vrouw als prostituee.

■ Om het looten tegen te gaan hebben goede Sims een Sims Shadows Government opgericht die de gangs wil bestrijden. Zul je zien dat die gasten binnen een week corrupt zijn of onder invloed van XTC de weg op gaan. En dan komt er dus een LPF...

■ Huh? Nintendo is gestopt met het maken van NES en SNES hardware. Waren die dingen nog te koop dan?

■ Ook in het kader van retro. In Korea heeft een bedrijf portable Dreamcasten gemaakt. Dat is een DC met schermpje eraan.

■ De 31-jarige Shane Pitman heeft 18 maanden celstraf gekregen voor het kopiëren en kraken van software. Heeft ie een keer tijd om ongestoord te gamen, bezit ie geen games meer.

■ Ook een dikke straf kregen de daders van de zogenaamde PlayStation-moord in Delft. Daar werden een paar mensen door een aantal sicko's omgebracht voor een PS2 en een paar games. Zulke opgefokte fanboys hebben we zelfs niet op het Powerweb.

■ Alhoewel Vivendi bij hoog en laag beweert dat ze niet in de etalage staan, brengt het ene na het andere bedrijf een bod op de publisher uit. Ze kunnen zo langzamerhand wel die Iraakse minister van Informatie in dienst nemen als pr-dude. 'We're not for sale, all our games are doing well, we make tons of money, it's us who will buy other companies.'

■ De console-giganten zijn een beetje gayish aan het doen de laatste tijd. Elke maand worden de consoles wel weer in een ander kleurtje gezet. Nog even en je kunt een Xbox met bloemenmotief, een PS2 met bontje en een NGC met leuke lullekrulletjes eraan kopen.

JAPANEWS

■ "I want one of those", schreeuwden we met z'n allen toen onze sushi-connectie ff langs wipte, met een super-de-luxe Resident Evil Collector's Box vol met GameCube spellen.





■ "Give us that too", brulden we in koor toen hij een doorschijnend/mat-witte PlayStation 2 onder z'n regenjas vandaan haalde.

■ Om nog meer zout in onze wonden te strooien vertelde die stomme visliefhebber ook nog even tussen neus en lippen door dat er een speciale Animal Crossing verschijnt in Japan. Het leven is niet eerlijk.

■ Nou ja, wij hoeven tenminste geen Marathon game te spelen en die Japanners wel, hihihi. Die zitten dan zo'n vier uur achter elkaar in een bepaald tempo op de knoppen te drukken.



UNREAL TOURNAMENT 2004

Wie: Epic & Digital Extremes
Waarop: PC
Wanneer: Q4 2003
Waarom wel: Meer wapens, super coole voertuigen, tonnen nieuwe maps, complete nieuwe spelmodes, de terugkeer van Assault, je kunt nu ook in vliegtuigen plaatsnemen, alle extra speelmaps en bonuspacks voor UT 2003 en de complete UT 2003 content erbij maar dan gefixed & gepatched.
Waarom niet: Gaan gamers de volle mep betalen voor een hele dikke, maar als zodanig toch eigenlijk een soort UT 2003 add-on?







COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

Wie: GSC Games
Waarop: PC
Wanneer: Q1 2004
Waarom wel: Omdat we hier te maken hebben met de opvolger van een van de aller, allerbeste RTS games van vorig jaar. Deze keer krijg je een 3D engine, meer dan 32.000 eenheden in je scherm, 100 verschillende type units, 160 verschillende gebouwen en intense battles in de 16e, 17e, 18e en 19e eeuw voor je kiezen. Sweet!
Waarom niet: Is meer ook altijd beter? En hebben we het allemaal niet al een keer gezien? En… hou toch op man! Het is Cossacks II. Wat wil je nog meer?

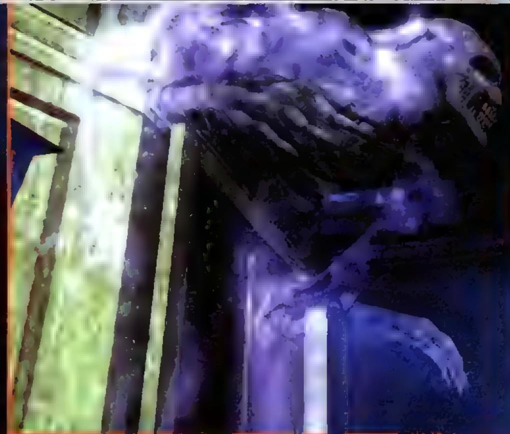








GHOSTHUNTER

Wie: SCEE Studio Cambridge
Waarop: PlayStation 2
Wanneer: Winter 2003
Waarom wel: Omdat het hier om een soort Resident Evil game gaat die wel eens voor wat verrassingen zou kunnen zorgen. Wat betreft gameplay zouden we ook nog wat vernieuwende zaakjes kunnen verwachten, zoals geesten afstoppen met je pistool of geweer en dan met een soort vanggranaten opzuigen.
Waarom niet: Omdat het van studio Cambridge is, dezelfde studio die ook Primal maakte. En die game was op zijn zachtst gezegd tegenvallend.




SUPER MARIO ADVANCE 4: SUPER MARIO BROS. 3





Wie: Nintendo
Waarop: Game Boy Advance
Wanneer: Oktober 2003
Waarom wel: Omdat het Super Mario Bros 3 is. Kom op, iedereen die zichzelf gamer noemt moet deze game wel eens gespeeld hebben, of er in ieder geval van gehoord hebben. Weet je het nog? Het wasbeerstaartje, het kikkerpak of het veranderen in een standbeeld. Dat was tof en dat gaat ook weer tof worden op de GBA.
Waarom niet: Omdat het weer een overzetting is van een oude Super Nintendo hit en dat zijn we zo onderhand wel zat. Kom op Nintendo waar blijft die nieuwe Mario game voor de GBA, nou?






NINTENDO AT THE BEACH

Vroeger leken de perspresentaties van Nintendo Benelux nog het meest op veredelde verjaardagsfeestjes; krappe stoeltjes op een kluitje, chips op tafel, je kreeg nog net geen zakje snoep en een ballon mee naar huis.
Sinds een paar jaar beginnen de evenementen echter aan allure te winnen. Twee jaar geleden bezochten we de hippe Cube-clubs en vorig jaar hebben we ons prima vermaakt in het afgehuurde deel van de Utrechtse Stairway to Heaven. Enige euvel was het schampere zestal consumptiemuntjes, want dat is gezien de gemiddelde alcoholconsumptie van de redactieleden geen aantal om lang mee overeind te blijven.
Dit jaar leek Nintendo alles voor elkaar te hebben door een Nintendo Preview Day plaats te laten vinden in de loungy Lipton–tent aan het Scheveningse strand en de drankkraan onbeperkt open te zetten. Deze aanpak bleek te werken, zo concludeerde Jurjen na een liter Rosé; dat Crystal Chronicles kon volgens hem toch nog wel eens beter worden dan hij had verwacht. Herspelen van de E3-demo's van spelletjes als Mario Kart: Double Dash en 1080 Avalanche leverden verder geen opzienbarende nieuwe indrukken op, al wilde Jurjen nog wel even kwijt dat de wagentjes in F-Zero na twee liter Rosé erg moeilijk op de baan zijn te houden. Maar wauw, wat een graphics!
Aan het eind van een heerlijk dagje zon, zee en zuipen ging Jurjen nog even aan de slag met Metal Gear Solid: Twin Snakes en net als op de E3 was hij teleurgesteld door de weinig indrukwekkende graphics. Dit kan echter ook gelegen hebben aan zijn inmiddels dreigend rommelende maag: er was voor hem als vegetariër niets te eten!
Dus Nintendo Benelux, volgend jaar ook nog even een paar zonnebloemburgers bakken of gedroogde peulpitbroodjes serveren, en dan kunnen jullie nóg hogere cijfers in PU tegemoet zien!



BOKTAI

We weten het, we weten het, inhoud is belangrijker dan verpakking (behalve bij vrouwen natuurlijk). Toch raken we ook wel eens opgewonden van een videogame die we nog niet eens gespeeld hebben, simpelweg omdat ie als een leuk cadeautje is verpakt. Mooi voorbeeld is de speciale verpakking van een GBA en het bijbehorende spelletje Boktai. Het setje wordt in Japan in een doodskistje geleverd, inclusief een stripboek waarin alvast een beetje wordt uitgelegd hoe spannend en avontuurlijk het is om Boktai te spelen. Zoiets kan je toch niet laten liggen? Volgens Jeroen en Jurjen wordt de game zelf trouwens nog veel fantastischer dan de verpakking.



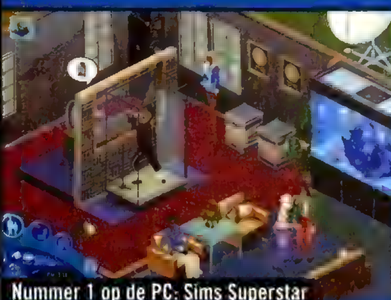
POWERSPY

- Enlight Studios gaat een game maken rond Jean D'Arc, nee da's leuk, eerst je ass eraf werken om in leven te blijven om in het eindlevel in de hens te worden gestoken.
- Neerlands trots Lost Boys heet voortaan Guerilla en werkt aan de game Killzone voor de PS2. Daarnaast is er nog een andere grote titel in ontwikkeling.
- Het blijft voor de gamesbiz moeilijk om de naam Jan-Johan Belderok goed te spellen. Van Konami ontvingen we een pakketje aan het adres van Jan Jojan Beldreck en op het vliegveld van Kopenhagen werd ie opgewacht door een taxichauffeur met een bord 'Mister Velser' erop.
- Het kan natuurlijk ook zijn dat EA geen chauffeur had geregeld en ene Mister Velser flink pissed heeft staan wezen op het vliegveld.
- Steve Balmer van Microsoft heeft aangegeven dat de Xbox 2 in 2006 op de markt komt en dat ze Sega niet zullen kopen. Tuurlijk en Luxemburg wint het EK volgend jaar.
- Onder het kopje 'domme lul van de maand' valt het wetsvoorstel van de New Yorkse democraat Felix Ortiz die belasting wil gaan heffen op videogames, junk food en TV reclames. Deze zaken leiden namelijk tot "zwaarlijvigheid". Met het geld dat zo binnenkomt zou een preventieprogramma opgezet kunnen worden dat zwaarlijvigheid voorkomt.
- Sinds we Jeroen in volle glorie bij het zwembad hebben gezien, weten we dat dit verhaal kul is. Alhoewel je bij Boris dan weer gaat twijfelen.
- Er heerst een gespannen sfeer tussen de makers van Duke Nukem Forever en Take 2. En we moeten Take 2 wel een beetje gelijk geven. Die gasten van 3D Realms zijn nog trager dan Skate.
- Jammer dat Raymzter het nummer 'Altijd te laat' al opgenomen had, want het was op Skate z'n lijf geschreven.
- Toen we onlangs weer een aflevering van Gamekings opnamen, was het zo heet in de studio dat iedereen binnen no time zeiknat was... op Skate na. Pas na een paar uur begrepen we dat zelfs de zweetdruppels van Skate later komen.
- En het werd nog heter in de studio toen het officiële Tomb Raider-model langs kwam voor een interview met GK en PU.
- Of het nu waar is of niet dat Xbox en Nvidea uit elkaar gaan en de Amerikanen een chip van ATI gaan gebruiken voor de Xbox 2 weten we niet. Maar dat het gerucht ATI geen windeieren legde is duidelijk. De aandelen schoten omhoog.
- Het schijnt dat Kojima de radar uit MGS wil slopen. Dit tooltje maakt 't volgens Hideo San te makkelijk en hij wil ondraaglijke spanning in de jungle. Alsof het wachten op de game al niet ondraaglijk genoeg is.

freecharts WEEK 24

In samenwerking met FreeRecordShop

Splinter Cell heeft nu definitief alle consoles veroverd want ook op de NGC komt de sneak'em up van Ubi Soft op 1 binnen en daarmee verslaat de game verrassend Zelda: The Windwaker. Tja, had Nintendo maar meer Zelda-games in de winkel moeten leggen, net zoals GBA SP's overigens. Over de GBA gesproken, daar gaat Sam Fisher naar 4.
Verder opnieuw een bewijs hoe populair The Sims is; add on 4553277 van deze game dendert op PC ook nu weer naar de koppositie. En what the fuck is dat met Carmageddon 2000 en Riven?
Moto GP 1 en 2 staan broederlijk op 2 en 3 bij de Xbox.
Grappig want waarom nu deel 1 kopen als deel 2 in de winkel ligt. Dat is de betere versie van het eerste deel plus Xbox Live compatibel.


Nummer 1 op de PC: Sims Superstar

GAMECUBE

1	-	SPLINTER CELL
2	1	ENTER THE MATRIX
3	-	ZELDA: THE WIND WAKER
4	3	SONIC ADVENTURE 2
5	4	RESIDENT EVIL 3
6	2	RESIDENT EVIL 2
7	10	ETERNAL DARKNESS
8	5	IKARUGA
9	6	BURNOUT 2
10	-	ISS 3

PLAYSTATION 2

1	1	ENTER THE MATRIX
2	2	SILENT HILL 3
3	3	GUNDAM FEDERATION VS ZEON
4	6	ALLSTAR BASEBALL 2004
5	4	SOCCER SLAM
6	5	NBA STREET 2
7	7	STUNTMAN
8	8	SPLINTER CELL
9	-	THE SIMS
10	10	NBA 2K3

GAME BOY ADVANCE

1	1	TOCA
2	-	DONKEY KONG COUNTRY
3	8	LADY SIA
4	-	SPLINTER CELL
5	3	ZELDA
6	5	PREHISTORIK MAN
7	4	YU-GI-OH
8	2	WARIO WARE
9	10	MARIO KART SUPER CIRCUIT
10	7	XXX

PC

1	1	SIMS SUPERSTAR
2	4	COMMAND & CONQUER RENEGADE
3	2	GRAND THEFT AUTO:VICE CITY
4	3	ENTER THE MATRIX
5	7	RIVEN (MYST 2)
6	5	SIMS DELUXE EDITION
7	8	KNIGHTS & MERCHANTS
8	6	RISE OF NATIONS
9	-	SIM CITY 3000
10	-	CARMAGEDDON 2000

XBOX

1	1	ENTER THE MATRIX
2	2	MOTO GP 2
3	3	MOTO GP
4	5	FIFA 2003
5	9	NBA STREET 2
6	8	THE SIMS
7	4	BURNOUT 2
8	-	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
9	7	STATE OF EMERGENCY
10	-	SPLINTER CELL

EA MIKT OP HIT MET GOLDENEYE 2

In de loop der jaren hebben bepaalde merknamen en titels een welhaast heilige status gekregen. Wat dacht je van Amiga, NiGHTS en Punch Out, om maar eens een paar naampjes met een nostalgische cult-klank te noemen. Beetje flauw dat sommige hedendaagse bedrijven dergelijke namen opkopen om hun producten begerenswaardiger te maken. Waar Infogrames eerst de bedrijfsnaam al omtoverde tot Atari, meent EA te kunnen scoren door hun volgende James Bond-spel GoldenEye 2 te noemen. Inderdaad, hiermee lijkt het voor de consument alsof het een direct vervolg is van die first person shooter waarmee Rare in 1997 de wereld van de videogames op z'n kop zette, en welke nog steeds geldt als een van de beste games aller tijden.
Het zou de laatste Bond-game van Rare worden, maar sindsdien heeft EA heel wat Bond-spelletjes gemaakt, waarbij het zeldzaam hoge niveau van GoldenEye echter nimmer meer gehaald werd. Vanuit dat oogpunt is het misschien wel te begrijpen dat nu is voor gekozen voor het aanhalen van een titel met een dergelijke gevoelswaarde.

INSIDER

Dat makers van games af en toe de waarheid verdraaien of dingen mooier voorstellen dan ze zijn om zodoende meer games te verkopen, dat wisten we al een beetje. Maar dat gamesmagazines en websites hier ook met enige regelmaat vrolijk aan mee doen, dat is misschien iets minder bekend, en het lijkt ook een beetje vreemd...

In het geval van de makers kunnen we immers nog enigszins begrip opbrengen voor het feit dat ze vaak heftig overdrijven als ze het over hun game hebben, sterker, we houden er vaak rekening mee. Als een developer schreeuwt dat hun game X de beste game gaat worden, dan zuchten we eventjes (we hebben dit immers vaker gehoord) en nemen we dat meestal met een vette korrel zout. Dan denken we automatisch; tuurlijk jongens, maar eerst zien en dan geloven. Of we denken, eerst maar even een review lezen en dan geloven. Maar daar zit hem nou juist het probleem want niet alle reviews zijn altijd even betrouwbaar.

BLAADJES VERKOPEN

Maar waarom toch? Gamesbladen krijgen toch geen percentage van de omzet? Die zijn er toch juist om gamers te beschermen tegen misleidende reclame, hype en bagger en te vertellen wat de beste games zijn? Helaas, zat de (games)wereld maar zo eenvoudig in elkaar.
Feit is nu eenmaal dat uitgeverijen van gamesbladen zoveel mogelijk van die blaadjes willen verkopen. En vooral zoveel mogelijk advertenties in die blaadjes willen hebben, want dat brengt heel veel centjes op.
En dus worden journalisten soms wel eens onder druk gezet door de uitgeverij van het blad om toch vooral niet te negatief te schrijven over de games van belangrijke klanten. Het komt immers wel eens voor dat sommige publishers dreigen minder advertenties te plaatsen als er in hun ogen te negatief over hun game is geschreven.

SINGLE-FORMAT

Maar ook als er geen direct verband is tussen de uitgever van games en de uitgever van het blad, kan er bepaalde belangenverstrengeling optreden.
Is het bijvoorbeeld toeval dat de review scores van single-format magazines vaak hoger liggen dan multi-format magazines? Waarschijnlijk niet. Deze magazines hebben er immers belang bij dat het goed gaat met de console waarover zij schrijven, met name als er nog niet zoveel van verkocht zijn. Want als die console mislukt, mislukken zij immers zelf ook.
En dus zie je wel eens dat die bladen toch iets positiever over de games schrijven dan ze verdienen, want wie koopt er nou een console waar nog niet heel veel goeie games voor beschikbaar zijn?

EXCLUSIVES

En wat te denken van de zogenaamde 'exclusives'? Stel dat je als blad hebt geregeld dat je van een grote game (van naam) de exclusieve eerste (p)review hebt. Ga je dan die game vervolgens afzeiken als ie een beetje tegenvalt? Natuurlijk niet, want dan kun je zo'n 'exclusive' de volgende keer wel vergeten. En dus ben je gewoon iets

Het standpunt van Insider hoeft niet het standpunt van de PU-redactie te zijn. Wat Insider zegt is puur en alleen zijn mening.

minder positief in plaats van negatief. Uiteraard zullen de meeste journalisten beweren dat ze onafhankelijk zijn en dat hun blad aan dergelijke praktijken niet meedoet. En in de meeste gevallen zullen ze dat ook zo veel mogelijk zijn en gaat het hooguit om een paar procent punten score verschil (een bagger game wordt zelden als klassieker aangeraden, anders word je als blad heel snel ongeloofwaardig en verkoop je al snel helemaal geen blaadjes meer). Maar feit is dat het gebeurt en het blijft dus uitkijken. Jullie zijn gewaarschuwd.

FAMICOM CLASSIC COLLECTION

Hudson Soft gaat in Japan een aantal 2D-klassiekers in 3D uitbrengen voor de GameCube. De serie is Famicom Classic Collection genoemd en zal voor een budgetprijs over de toonbank gaan.
Het eerste deeltje in de serie is het allleraardigste puzzelspel Lode Runner, in Europa al eens verschenen voor de Game Boy en N64.
De volgende spelletjes die de 3D-bewerking zullen ondergaan zijn Star Soldier, Bonk's Adventure en Adventure's Island. Vooral die laatste titel doet ons verlangen naar een Europese re-release voor een zacht prijsje, maar vooralsnog is hier niets over bekend.

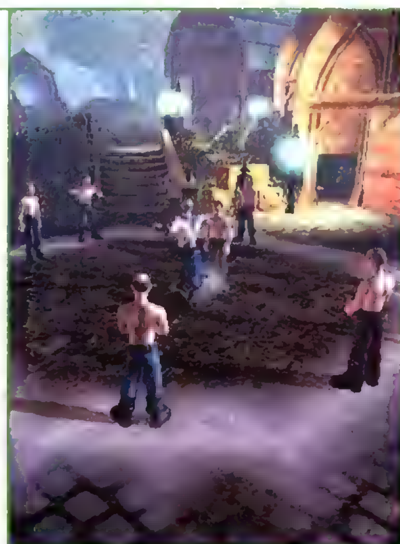


DE GEVAREN IN FABLE

Terug van weggeweest het Fable Dagboek. Vanaf nu bellen we iedere maand met een van de gebroeders Carter voor de laatste tussenstand. Deze keer behandelen we samen met Dene de gevaren in Fable



PU: Wat kun je ons vertellen over de gevaren in Fable?
Dene Carter: Er zijn verschillende categorieën van dreiging in Fable; globaal in te delen in Creatures, Evildoers en Villagers.
De ernst van het gevaar hangt af van acties die je zelf doet in het spel. Als je voortdurend dorpelingen lastigvalt/aanvalt zullen er meer bandieten komen en wezens. Je trekt dan namelijk evil aan. Maar de dorpelingen willen ook veilig zijn, dus huren die meer soldaten in of organiseren ze… bepaalde 'verrassingen' voor je. Daarnaast zijn er ook dreigingen die uitgaan van bepaalde locaties, maar nooit van het kaliber 'held valt in gapend gat en sterft'.
PU: Kun je een aantal monsters omschrijven die je in Fable tegenkomt?
Dene Carter: De wezens zijn voornamelijk gebaseerd op Europese volksvertellingen en sprookjes, overgoten met een horror sausje.
Hobbes zijn bijvoorbeeld gemene, vrij kleine wezens die geen kennis en technologie hebben en daarom plunderen. Bovendien jatten ze alles wat ze kunnen gebruiken van de doden.
We hebben verschillende soorten trollen, enorme gasten die de grond doen schudden als ze lopen. We hebben enge ondode wezens en natuurlijk de Balverines. De Balverines kunnen het bloed van hun slachtoffers infecteren met alle vreselijke gevolgen van dien.
PU: Als je veel magie gebruikt, vecht je dan vaker tegen evil wizards?
Dene Carter: Niet perse. Andere helden in het spel kunnen over dezelfde vaardigheden beschikken als jij. In veel gevechten zul je tegenstanders treffen die veel beter zijn in de kunst der magie dan jijzelf. Sommige wezens en personages hebben overduidelijk magische krachten, van andere verwacht je het niet.
Daarnaast is ieder karakter anders. De ene magie gebruiker kan een sulletje zijn, maar de andere kan al heel ver gevorderd zijn in z'n kennis van spreuken en tovenarij…
PU: Zijn er afgronden waar je in kan vallen, moerassen waar je in kunt verdrinken, takkenbossen de je proberen te wurgen… dat soort dingen?
Dene Carter: De wereld van Fable kent enorme ravijnen, bossen, bergen, heuvels, kustgebieden en mistige ruïnes. Soms word je bedreigd door de wezens die er leven en soms – inderdaad dus – door de omgeving zelf. Maar je kunt niet doodgaan doordat je een stap te veel naar links of rechts zet.
PU: Kan je opgejaagd worden door soldaten of ander personages omdat je in hun ogen een slechterik bent? En heeft dat invloed op relaties?
Dene Carter: Zeker. De dorpelingen laten zich niet alles welgevallen. Als je hen voortdurend bruut behandelt, zullen ze voor eigen rechter gaan spelen. Als je een evil held speelt, zul je wel veel fans hebben maar weinig echte vrienden die je helpen. Daarentegen zullen bandieten wel weer meer geneigd zijn je te helpen.
PU: Hebben we nog gevaren over het hoofd gezien?
Dene Carter: Wat dacht je van vallen zoals spikes en rondzwaaiende bijlen, gevangenneming, explosies, brand en niet te vergeten … kippen.
Volgende maand Fable en de liefde: het huwelijk, kinderen en communicatie



(advertentie)

POWERSPY

- Tja, toen was de 3DO op de fles. Een E3'tje te veel zeg maar. En dan te bedenken dat de stichter van 3DO, Trip Hawkins, ook EA meehielp op te zetten, die toko verkocht omdat ie zeker wist dat 3DO meer kans van slagen had. Tjeetje, hoever kun je ergens naast zitten. 3DO kapoerewitsch en EA de best verkopende publisher.
- Een heel dik gerucht is dat Nintendo Mario 128 laat zien op de ECTS. Lijkt ons sterk, want er waren afgelopen jaar op de Paardenmarkt van Smallergat meer games te zien dan op deze Engelse gamesbeurs. Maar de wonderen zijn de wereld nog niet uit. Boris en Skate leveren hun teksten heel soms ook wel eens op tijd in.
- Wel zeker is dat Sony een PlayStation Experience in Londen houdt naast de ECTS. Die is open voor het publiek. Maar volgens ons hoef je de oversteek niet te maken naar Londen, Sony gaat ook op zeker iets groots in Nederland doen.
- EA komt met Rugby 2004 uit… hè wat, kan het je geen moer schelen…? Oké.
- Siu Li gaat ons alweer verlaten na een paar nummers. En toch blijven we volhouden dat we vrouwvriendelijk zijn.
- Wil je fikse korting op Xbox Live… ga dan bij de PU werken. Maar dat kan niet. Dus dan moet je maar Midtown Madness 3, Brute Force of Mechassault kopen. Krijg je 50% korting op de starterskit.
- De Ngage is nog niet eens op de markt en Nokia doet nu al flink cocky. Volgens de big boss aldaar is de GBA voor 10-jarigen en de Ngage voor echte stoere gasten van 20 jaar en ouder. Hij zei ook dat ie zich zou schamen als ie in een nachtclub zijn GBA SP te voorschijn moest halen. Nee, de ladies diggen je als je daar midden op de dansvloer op je Ngage gaat staan spelen.
- Niet op de E3 maar wel aangekondigd: Monkey Ball 3 voor de Cube. Laten we maar niets tegen Jurjen zeggen, die reageert altijd zo raar op zulke nieuwtjes. Gaat ie aan de lampen slingeren en zo.
- Vorig jaar sliep ie nog in een tentje, maar na de schok van een mega blikseminslag, pakt Jurjen het dit jaar wat luxer aan: voor de periode dat hij de eindredactie van Ed overneemt (PU 9 dus), verblijft hij in zo'n gezellige gezinsbungalow van Center Parcs te Zandvoort. Kan ie 's avonds met zijn buren rummykubben, of misschien zit er zelfs een potje badminton in!
- En tot slot vlogen Microsoft en Nintendo elkaar weer in haren. Big shot Peter Moore van Microsoft stookte het vuurtje op door te melden dat handheld niks voor hen zijn. Het is een eenzame bezigheid terwijl Microsoft nu juist in het sociale aspect van gamen gelooft. Lekker samenspeeltjes doen. Verder begreep Moore de lol van de connectivity tussen de GBA en de NGC niet. Iemand die hem dat kon vertellen mocht hem bellen (001629552536).


PRINC

JURJEN

E OF PERSIA SANDS OF TIME

Vijanden fileren in Oosterse sferen



■ *Met de text adventure als oervorm, hebben computeravonturen zich de laatste dertig jaar in verschillende genres ontwikkeld. In Japan werden het vooral role playing games, in Europa en Amerika evolueerden de tekstavontuurtjes tot beeldende point-and-click-adventures, terwijl action adventures ontstonden uit kruisbestuivingen tussen adventures en platformers. Het klassieke Prince of Persia uit 1989 neemt binnen deze geschiedenis een bijzondere plaats in.*

Tegenwoordig kennen we Perzië onder de naam Iran, een naam die ruikt naar kruit en olie, maar dat was vroeger wel anders. Rond 518 voor Christus was het Perzische rijk het grootste dat ooit had bestaan, het wereldcentrum van kunst, handel, cultuur en wetenschap; glorieus, mysterieus en uitgestrekt van India tot aan de Middellandse zee.

In die dagen hielden prinsen zich niet bezig met watermanagement maar trokken ze nog gewoon door tochtige kerkers om bevallige jongedames te redden. De Maxima's uit duizend-en-één-nacht hadden nog nooit gehoord van emancipatie en als ze een prins 'een beetje dom' hadden genoemd, zou hun tong zijn uitgesneden met een roestig kromzwaard. Prinsesjes kenden hun plaats nog een beetje, gehuld in uitdagende sluiers gingen ze netjes in een kerkerhoekje liggen wachten tot een prins ze kwam ophalen voor een lang en gelukkig nachtje.

Mensen die in 1989 al een computer op zolder hadden staan, konden zelf de hulpvaardige prins uithangen in het mystieke Perzië. Met Prince of Persia had Jordan Mechner een schitterend avontuur geschapen dat destijds als een geschenk uit de oosterse hemel werd binnengehaald.

GROEIEN

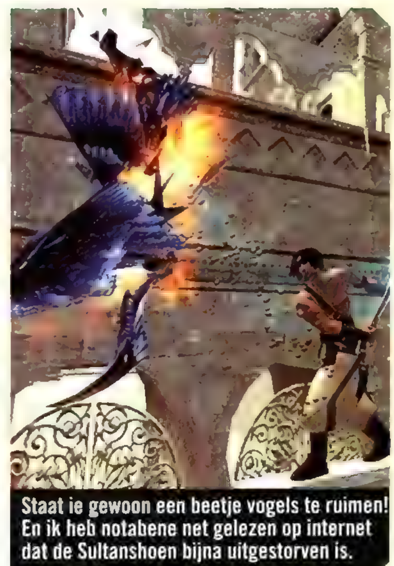
Het originele Prince of Persia is opgezet volgens een unieke formule. Doordat het hele avontuur zich afspeelt in één reusachtig labyrint, dat vanuit een zijaanzicht wordt weergegeven, lijkt de game wel een beetje op action adventures als Metroid en Castlevania. Waar het in deze games echter draait om het verzamelen van powerups die je hoofdfiguur steeds meer mogelijkheden geven, is het in Prince of Persia juist de speler zelf die moet 'groeien'.

Groeien in behendigheid dan, want een beetje onbezonnen rondrennen resulteert in Persia steevast in een wisse dood. Stapje voor stapje naar een randje schuifelen en met je hakken over de dood naar een platform springen waaraan je je nog nét kunt vastgrijpen, dat is de karakteristieke gameplay uit Persia, in omgevingen die zijn doorspekt met valmessen, schakelaars en putten vol punten.

Na twee geslaagde delen in ouderwets 2D heeft Red Orb Entertainment al in 1999 geprobeerd de klassieke formule ook te laten werken in drie dimensies. Helaas was Prince of Persia 3D door de onhandige besturing en zwalkende camera vaker irritant dan spannend. En trouwens, was de formule al niet beter gejat en driedimensionaal uitgewerkt in Tomb Raider? Lara die Persia onteert, dat kan natuurlijk niet. Tijd voor Ubi Soft om de prins zijn oude glans terug te geven, in nauwe samenwerking met zijn geestelijk vader Jordan Mechner.



Ik heb weleens een spontane aanval van brandend maagzuur gezien maar dit lijkt me niet met een doosje Rennies op te lossen.



Staat ie gewoon een beetje vogels te ruimen! En ik heb notabene net gelezen op internet dat de Sultanshoen bijna uitgestorven is.

CRITICS AWARD

Dankzij de sjieke E3-speldemo won Prince of Persia: Sands of Time de prestigieuze Game Critics Awards voor beste action-adventure van de E3 2003. Reden om de demo naar de redactie te halen voor een diepgaan onderzoek, en na iedere hoek van de diverse demogebiedjes verkend te hebben, kan ik het enthousiasme van de Game Critics heel goed begrijpen.

Wel jammer dat er in de demo nog geen sprake is van een daadwerkelijk doorlopend spel, hij bestaat uit fragmenten die soms nogal abrupt eindigen. Om een globale indruk te krijgen van de verschillende speelstijlen in het spel doet de demo echter prima dienst.


Met de ene hand houdt ie 't rokje omhoog en wat er daarna gebeurt... Brrrrrrrrr.


Dat zijn toch prachtige passeerbewegingen. Feyenoord fans zouden 'm Prince of Vampersia noemen.

2D NAAR 3D

Zo'n 18 jaar nadat het gebruikelijk werd om avonturen in drie dimensies te laten spelen, zijn er al heel wat 2D-klassiekers op meer dan geslaagde wijze vertaald naar de derde dimensie. Super Mario 64, Final Fantasy VII, Ocarina of Time, Metal Gear Solid en recentelijk nog Metroid Prime hebben allen hun wortels in de tweedimensionale klei, terwijl tegenwoordig juist de 3D-uitvoeringen alom geroemd worden. En nu lijkt ook Prince of Persia zo'n geslaagde sprong in het driedimensionale diepe te gaan maken, om als meesterwerk weer op te duiken.
Hoe kan dat nu, dat juist vervolgen op 2D-avonturen in zulke speciale 3D-spelletjes resulteren? Wellicht komt het doordat de kenmerkende elementen die in 2D nog achteloos werden toegevoegd, in 3D erg moeilijk zijn te verwerkelijken.
Toch zijn de ontwikkelaars, om trouw aan het klassieke origineel te blijven, eigenlijk wel gedwongen deze specifieke fratsen goed in 3D te laten werken, met vaak verrassend toffe resultaten. Denk aan het hookshot in Ocarina of Time, de mogelijkheid om je op te rollen tot metalen kogel in Metroid Prime of de kat-en-muisspelletjes met bewakers in Metal Gear Solid. In Prince of Persia zijn de karakteristieke elementen de indrukwekkende moves en animaties, de eigenzinnige gevechten en de zeer uitdagende levelontwerpen. In Sands of Time valt op dat het juist deze elementen zijn die extra goed uit de verf komen, de ontwikkelaars worden min of meer gedwongen om net iets meer hun best te doen dan gebruikelijk, zodat ze een game kunnen afleveren die de titel Prince of Persia waardig is.


"Hahaha, je bent er in getrapt, dat is m'n derde been."

VLOEIEND

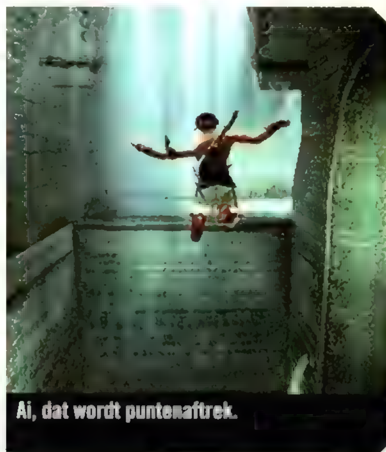
Als een soepel geanimeerde acrobaat balanceer je constant op het randje van de dood. De manier waarop je de superstoere moves van de prins vloeiend in elkaar laat overlopen, voelt goed. Handig ren je tegen een muur op naar een wandtapijt, waarlangs je sierlijk naar een platform glijdt. Vanaf dit platform waaraan je rondjes slingert om genoeg vaart te maken voor een sprong naar een volgend platform. Hier loop je tegen de muur omhoog en zet je je op het hoogste punt af om de rand van een platform achter je vast te kunnen grijpen. Je trekt je omhoog om een schakelaar te kunnen bereiken die een platform korte tijd uit de muur laat schuiven, net lang genoeg om erover naar de deur aan de overkant te kunnen rennen.
In dit soort acties word je meestal langs de muren van een kasteel of kerker geleid, waardoor een prettig halflineair soort gameplay ontstaat. In grote lijnen weet je altijd wel waar je naartoe moet, alleen is het steeds de vraag hoe daar te komen. De objecten in je omgevingen zijn zo opgesteld dat je spontaan zin krijgt om eraan te gaan hangen of erop te klimmen, simpelweg om te kijken of je vanaf je nieuwe positie misschien weer een volgend platform kunt bereiken. Het feit dat een enkele misstap of enkel misgrijpen resulteert in een verloren leven, houdt je op het puntje van je stoel.

BRUUT

Als je een bepaalde afstand al klauterend, springend en slingerend hebt afgelegd, bereik je vaak een locatie waar je wordt opgewacht door een groepje vijanden. Hier mag je met twee zwaarden op inhakken op een manier die duidelijk door de hedendaagse superheldgevechten uit Jet Li-achtige films is beïnvloed. Ook tijdens de gevechten lopen bewegingen soepel in elkaar over en na enige oefening spring je van de ene naar de andere belager, terwijl je een derde in tweeën splijt en een vierde onthooft. Het gaat er allemaal behoorlijk bruut aan toe, inclusief doodsreutels en bloedklodders, en de actie krijgt zowaar een eigenzinnig tintje door een speciaal soort finishing move.
Met zijn tijdmes kan de prins namelijk het zand der tijden uit een gevelde tegenstander zuigen, wat ongetwijfeld een belangrijk onderdeel zal vormen van de verhaallijn die in de demo nog niet echt aanwezig was. Het opgeslurpte tijdzand had wel al een belangrijke rol in de gameplay, deze korreltjes maken het namelijk mogelijk om een beetje a la Blinx met de tijd te spelen. Je kunt de tijd met een tikje op de L-knop vertragen en ongewenste gebeurtenissen zelfs terugspoelen door de L-knop ingedrukt te houden. Dit zal vast een belangrijke rol gaan spelen tijdens puzzels en gevechten, maar daarvan was in de demo dus nog niet echt sprake.

"DE FATA MORGANA IN DE EFTELING IS ER NIETS BIJ, TENZIJ JE STONED IN HET BOOTJE STAPT NATUURLIJK."


Tot nu toe een perfecte oefening met hele verrassende elementen. We zijn dan ook zeer benieuwd naar de afsprong.


Ai, dat wordt puntenaftrek.

UBI SOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBI.COM


Een oud Perzisch spreekwoord: 'Van een boogschutter die z'n pijlen is vergeten, wordt nog dezelfde dag de strot opengereten'.


Niet te geloven, die gast valt helemaal uiteen in van die Schuddebuikjes.


Gelukkig hebben we er screens van want na die affaires met Ronald Naar en Bart Vos hadden we dit anders nooit geloofd.


"Hihihihi, nee niet in m'n buik, daar kan ik niet tegen, hihihi."

MEESTERWERK IN WORDING

FATA MORGANA

Op dit punt in het verhaal vraag je je misschien af wat er nu eigenlijk zo bijzonder is aan dit spel dat we het op de cover hebben gezet. Beetje lopen, springen en vechten met een heldhaftig personage, dat hebben we toch al zo vaak gedaan? Het bijzondere zit 'm voornamelijk in de details en de hoge kwaliteit van zowel sfeer als gameplay. De animaties zijn van een indrukwekkende schoonheid en de manier waarop de prins samensmelt met zijn omgevingen is ongekend fraai. De vormgeving heeft ergens iets tekenfilmachtigs, een beetje als in Mark of Kri, maar dan met een wat wazige soort grofkorreligheid die weer doet denken aan Ico. Ook het prachtige spel tussen licht en schaduw doet hieraan denken en door een overvloed aan details als wuivende palmen, onheilspellende godenbeelden en zand dat mysterieus glinstert terwijl het als een nevel over de grond drijft, ontstaat een erg prettig sfeertje dat zindert van de oosterse mystiek. De Fata Morgana in de Efteling is er niets bij, tenzij je stoned in het bootje stapt natuurlijk.

WHOESHEN

Speltechnisch grijpt Sands of Time voor een groot deel terug op het stijlvol geanimeerde klauterwerk waar het origineel om werd geroemd, maar men heeft dit weten te versoepelen waardoor de bewegingen natuurlijker aanvoelen en vloeiender in elkaar overlopen. Vooral die move waarmee je tegen en langs muren kunt rennen, voelt gewoon bijzonder goed en passend, alsof het helemaal niet zo vreemd is dat een prins dat zomaar kan.


Nog ouder Perzisch spreekwoord: 'Schoppen in 't kruis van een harembewaker heeft geen zin, in het zakje van een Eunuch zitten de balletjes er immers niet meer in'.

De camera is vrij te bewegen maar zal bijna altijd als vanzelf naar de meest geschikte positie bewegen, met een heel stoer 'whoesh'-geluid en een wazig overgangsbeeld, alsof je gezichtspunt ergens naartoe wordt gezogen. Tijdens bepaalde speciale acties zal de camera automatisch een nogal vreemd perspectief aannemen, bijvoorbeeld om een sprong van de prins vanaf de onderkant te filmen, om vervolgens direct weer terug te whoeshen naar een meer gebruikelijk spelaanzicht. Als je een nieuwe, wat grotere ruimte betreedt, zal de camera bij wijze van introductie langs de belangrijkste objecten en vijanden in de kamer bewegen, in de volgorde waarin je deze waarschijnlijk zult passeren. Je kunt dit 'wegdrukken' maar het loont de moeite om deze scènes even wat aandacht te gunnen, zodat je weet wat er ongeveer van je wordt verwacht. Hierdoor kan het spel je, ondanks de driedimensionale omgevingen, toch redelijk lineair voorbij de hindernissen wijzen en is het ook mogelijk om iets te laten zien wat zich aan de andere kant van een muur of hindernis bevindt, iets dat in de 2D-voorlopers als vanzelf ging.
Laatste en misschien wel belangrijkste punt waarop Sands of Time zich lijkt te gaan onderscheiden van het gros der hedendaagse heldenspellen, zijn de sterke en heerlijk uitdagende levelontwerpen. De objecten waarlangs de prins kan bewegen waren in de speldemo op een manier gerangschikt dat iedere geslaagde actie voelde als een verdiende overwinning. Even opgelucht ademhalen en eens goed naar de omgeving kijken, hoe nu verder?


Kolère, dat lijkt de backhand van Sjeng Schalken wel.


En ik maar denken; die Acda & de Munnik sporen niet met hun 'Het regent zonnestralen'.

TIJDSDRUK

De demo biedt goede hoop op een meesterwerk, al hoeft het dit natuurlijk helemaal niet te worden. Want ook al zijn bouwstenen als levelontwerp, besturing, gevechten en sfeer van hoge kwaliteit, het is nog zaak hier een solide spel van te bouwen. Jammer dat op de E3 al werd aangegeven dat de game in het laatste kwartaal van 2003 zal verschijnen want hierdoor zou de potentie van het spel misschien onder tijdsdruk kunnen bezwijken.
Nu goed, uiteindelijk zal het zand der tijden ons wel leren hoe het allemaal uitpakt maar stiekem ga ik er toch al een beetje vanuit dat dit avontuur er één wordt uit duizend... en één. Of zo. ◀



LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING PLAYSTATION 2 / XBOX / PC / GAMECUBE

VERWACHT: NOVEMBER 2003 EA GAMES • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EA.COM





"Uit de weg! Ik zou om half vijf een potje biljarten met Saruman in nachtclub One String To Rule Them All!"



"Eikel! Door jou heb ik de laatste Nazgul gemist! Kan ik dat hele eind naar huis lopen!"

LORD OF THE RINGS
RETURN OF THE KING

One Ring To Rule Them All... maar natuurlijk bleef het niet bij één game. EA keert ook dit jaar terug naar Middel-Aarde met Return Of The King.

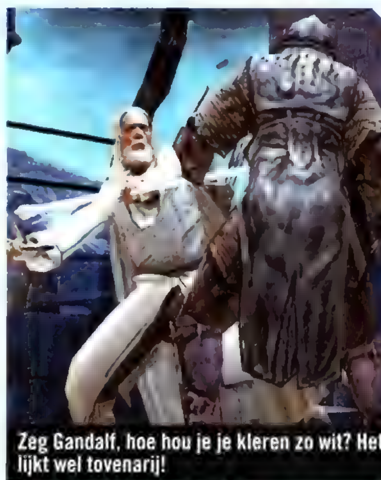
De vorige Lord Of The Rings game van EA was uniek. Nooit eerder grepen film en game zo fraai in elkaar. Helaas was de gameplay voor sommigen iets te oppervlakkig (hack & slash in optima forma) maar erger was de korte duur. Gekscherend werd het spel ook wel The Two Hours genoemd.
Deze twee aspecten worden in Return Of The King aangepakt maar daarnaast hebben de makers nog meer lekkers in petto. Het sluitstuk van het drieluik moet in de bioscoop de climax worden waarvoor nog één keer alles uit de kast wordt gehaald en EA's interpretatie wil daar natuurlijk niet voor onderdoen.

VERSCHILLENDE AVONTUREN

Om te beginnen kun je nu met zes in plaats van drie verschillende karakters de demonische legers van Sauron te lijf. En dan tel ik de (3?) geheime karakters niet mee.
Naast Gimli, Legolas en Aragorn kun je nu ook met Sam, Frodo en Gandalf spelen. Ieder karakter heeft andere moves en vooral Gandalf (getransformeerd tot Gandalf The White) schudt letterlijk en figuurlijk heel wat trucs uit zijn mouw.



Een dodelijk wapen: hete gehaktballen uit de VNU kantine.



Zeg Gandalf, hoe hou je je kleren zo wit? Het lijkt wel tovenarij!

Nog steeds kun je kiezen met wie je wilt spelen maar als je bijvoorbeeld eerst met Frodo speelt, zul je op een gegeven moment niet verder kunnen. Dan moet je met een ander karakter doorgaan totdat paden elkaar weer kruisen om pas daarna het spel weer voort te zetten.
Je speelt dus steeds een deel van het avontuur bezien vanuit een ander perspectief. Gandalf kiezen, het hele spel uitslashen en de game in de kast zetten kan dus simpelweg niet.
Het combosysteem is uitgebreider en je kunt nóg stijlvoller je dolk, staf, zwaard, mes en pijlen in je vijanden prikken. Wapens die op de grond liggen kun je oppakken zodat je ook met lansen en speren aan de slag mag.

LADDERS & SCHAKELAARS

Grafisch is het weer allemaal een tandje scherper en fraaier en gebeurt er nog veel meer in je scherm. De enorme veldslagen gaan gepaard met hels tromgeroffel en trombonegeschal waarbij veel personages tegelijk in beeld komen.
Het spel verleidt de speler interactieve onderdelen tijdens de gevechten uit te proberen. Zo kun je katapulten afschieten, andere doorgangen vinden, schakelaars omzetten, geheime ladders beklimmen en vanuit verschillende posities de vijand te lijf gaan. Dergelijke interactie zorgt ervoor dat de levels minder statisch zijn en dat de speler die meer uitdaging wil, in iedere setting kan kijken naar alternatieve middelen om vijanden te verslaan. Toch moeten we hier denk ik ook niet te veel van verwachten en liggen dit soort getriggerde events meestal erg voor de hand.
Belangrijk is in ieder geval wel dat EA nieuwe ideeën loslaat op de bekende gameplay.

MULTIPLAYER?

Gemist in The Two Towers maar wel aanwezig in Return Of The King: een coöperatieve multiplayer. Of je met de co-op mode ook het complete spel samen kunt spelen of dat het echt een aparte mode wordt met nieuwe speelstijlen, is nog niet bekend. Jij en een andere speler worden wel bijgestaan door een of meerdere NPC's terwijl je de krochten van Middel-Aarde doorploegt. Zoals het zich nu laat aanzien een leuke maar tevens haast onontbeerlijke aanvulling op de singleplayer.



Meesterdief Garrett is terug; stelend en sluipend in het even donkere als sfeervolle Thief III.



Het was afgelopen E3 dringen voor de Thief-stand waar nieuwsgierige fans en anderszins geïnteresseerden een glimp trachtten op te vangen van de schimmige, mysterieuze wereld waarin Garrett zich ten derde malen voortbeweegt.
De first-person sneaker heeft na twee delen heel wat volgelingen verzameld en inmiddels is deze game dan ook een belangrijke titel voor Eidos, hetgeen resulteerde in behoorlijke ontwikkelingsbudgetten voor dit derde deel.
De game oogt dan ook fenomenaal en kent tevens enkele aantrekkelijke vernieuwingen. Na mijn eerste kennismaking was ik in staat om de PC met E3 demo en al mee naar buiten te smokkelen. Helaas bezit ik in het echte leven niet de skills van Garrett...

A DARK AGE IS COMING...

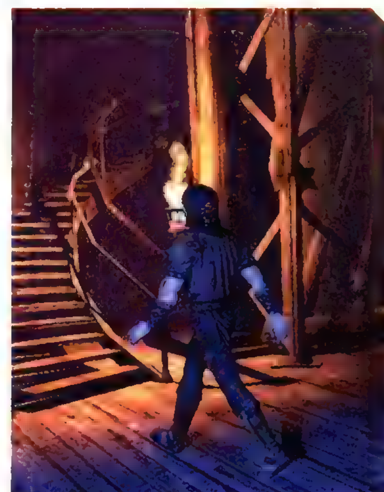
Net als in de eerdere delen, zijn er drie groeperingen die er in de middeleeuws getinte stad (weer gemixed met vreemde machinerieën) verschillende leefstijlen op nahouden.
Er is de Order Of The Hammer; een groep fanatici die The Builder als een goddelijkheid aanbidden, deze Hammerites zijn helemaal gefocust op technologie.
Lijnrecht daar tegenover staan The Pagans die de eeuwenoude Trickster aanbidden. Zij bedienen zich van oude rituelen en magie.
Tot slot zijn er The Keepers; een geheime spirituele organisatie met enorm veel macht. Via visioenen en magie zetten zij gebeurtenissen in de stad naar hun hand.
Deze drie organisaties zitten elkaar regelmatig dwars en Garrett krijgt, vaak ongewild, veel met ze te maken.

ROOFTOCHT

Voor deel drie wilden de makers de speler veel meer het gevoel geven daadwerkelijk Garrett te zijn; een meesterdief die de lastigste sloten kraakt, zich ophoudt in schaduwen en de meest dure voorwerpen steelt en ongezien weer wegsluipt.
Veel meer dan in de twee vorige games mag je op rooftocht gaan, een van de leukste onderdelen van de serie. Wie is er in de vorige games niet af en toe teruggegaan om een missie opnieuw te spelen om alle kandelaren, gouden borden en geldbuidels te verzamelen?
De Lockpicking is helemaal op de schop gegaan met als gevolg dat je nu met twee steeklopers tegelijk sloten moet kraken, het wordt dus echt een skill in plaats van een getimed event. Tijdens het sloten kraken kun je naar links en rechts loeren om te kijken of er geen guard aankomt. Meesterlijk.
Een andere manier om je nog meer het idee te geven dat jij daadwerkelijk Garrett bent, is het tonen van je voeten wanneer je op een richel staat en de weerkaatsing van je eigen (dynamische) schaduw. Zo zie je de schaduw van je arm en ploertendoder op de muur wanneer je een bewaker neermept... maar jouw schaduw kan ook door de bewaker gespot worden!


"Waaaat! Nu heeft die dief ook al m'n spiegelbeeld gestolen!"


"Lekker dan. Da's nou al de derde keer in één week dat de stoppen zijn doorgeslagen."


"Wat zeg je schat? Ja, ik kom eraan, van Opsporing Verzocht wil ik natuurlijk geen seconde missen!"


"Hier is een dief in het spel geweest; verdomme die antieke stoel was een vermogen waard!"

DONKER

Duisternis speelt een grotere rol in deel 3. Natuurlijk kun je weer toortsen uitschieten met waterpijlen maar guards kunnen deze ook weer aansteken en vervolgens op onderzoek uitgaan.
Daarnaast kun je omgevingen (kastelen, kathedralen, musea, herenhuizen, burchten, kloosters en nog veel meer) verduisteren, bijvoorbeeld door het sluiten van ramen en ovendeurtjes.
Tot slot nog de melding van een nieuwe skill; het beklimmen van bepaalde muren via klimopplanten en dergelijke. Het maakt Garrett nog veelzijdiger in zijn strooptocht naar dure en glimmende hebbedingetjes.

NAUGHTY DOG • SCEA • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.PLAYSTATION.COM



"Bescherm me Jak; da's diezelfde gast die gisteren m'n baard in tweeën heeft gebroken."



Mijn oom van 100 kilo zei altijd 'dikke mensen, zijn gezellige mensen'; maar volgens mij gaat dat niet altijd op.



JAK II

Jak II is het vervolg op de geweldige Jak & Daxter game die vorig jaar zijn kwaliteiten liet zien op de PlayStation 2. Sindsdien is de PS2 een ware broedplaats geworden voor goede platformgames en het wordt tijd dat de lat een stukje hoger komt te liggen.

Jak II was een van de games die op de afgelopen E3 veel indruk op ons maakte. Naughty Dog, de kleine first party developer die vorig jaar naar Santa Monica verhuisde, begint steeds professioneler te worden. Het team is nauwelijks uitgebreid maar bijna iedereen die aan Jak & Daxter heeft gewerkt, werkt nog steeds bij Naughty Dog. Het zegt wat over de sfeer binnen het bedrijf en het valt niet te ontkennen dat Naughty Dog inmiddels een heel bijzondere plaats inneemt binnen de PlayStation familie.

We spraken op de E3 met Jason Rubin, hoofd producer en de grote man bij Naughty Dog. Jason liet ons enkele levels zien van Jak II en het was gelijk duidelijk dat deze game iets heel aparts heeft meegekregen van zijn makers. Het is namelijk de eerste keer dat een platformgame zoveel verhaal heeft. Jason vertelde ons dat het verhaal gezien moet worden als een soort beloning voor het harde werk dat je als speler moet verzetten.



"Veeg die grijns van je smoel Daxter. Ik vertrouw die gozer voor geen meter; onderbroeken horen immers wit te zijn."



"Zo Daxtertje, zal ik eens effe wat aids onder je kin smeren?"

VOLWASSEN

Jak II lijkt in een boel opzichten een meer volwassen game te zijn geworden. Zo heeft het spel in Amerika voor het eerste een PG rating gekregen. Dat betekent dat het een content heeft die, in ieder geval naar de maatstaven van de super preutse Amerikaanse keuringsbureaus, niet door iedereen bekeken mag worden. Jason beweerde dat dat komt omdat deze game niet uitsluitend voor kinderen is. Zelf is hij onlangs 33 geworden en hij wilde een game maken die hij zelf ook zou willen kopen. Het is een instelling waarmee alle werknemers bij Naughty Dog aan de slag zijn gegaan en het is terug te zien in de donkere cynische sfeer die de game heeft meegekregen. Dat is goed nieuws want op truttigheid zit natuurlijk niemand te wachten.

300 JAAR LATER

Jak II speelt zich af 300 jaar na de eerste Jak & Daxter. De poort die de twee helden vonden aan het eind van de eerste aflevering blijkt te leiden naar een stad 300 jaar in de toekomst. Deze stad wordt belegerd door robots en er wordt een smerig politiek spelletje gespeeld door de verschillende machthebbers in de stad.

Jak wordt bij aankomst gelijk opgepakt en als Daxter hem eindelijk heeft weten te bevrijden, is wraak zijn enige drijfveer. Een volwassen onderwerp voor een platformgame, en wacht maar tot je de cynische humor in de game hebt gezien. Het is bijna on-Amerikaans maar gelukkig draait het in deze game niet alleen om de ruim anderhalf uur durende cutscenes.

Deze game is namelijk ook echt een geweldige platformer. De levels zijn meer dan twintig keer zo groot als in het vorige deel en dat zie je terug. Je gevoel van vrijheid is echt enorm en het is duidelijk dat deze game het onderste uit de PlayStation 2 haalt.

We hebben binnenkort meer over deze titel maar ik wil deze Work In Progress afsluiten met de woorden....ohhhh en ahhhh.

XBOX
CLASSICS

MUST HAVE GAMES

Splinter Cell al uitgespeeld? Even behoefte aan iets anders dan een potje MechAssault op Xbox *Live*? Heb je nog wat gaten in je Xbox verzameling die nodig opgevuld dienen te worden? Koop dan één van deze Xbox-klassiekers, voor een prettig lage prijs.

Dead or Alive 3
"DOA 3 is een absolute lust voor het oog"
- Power Unlimited

Oddworld: Munch´s Oddysee
"Als je een cijfer voor humor kon geven zou Oddworld een 10 verdienen!"
- Xbox Magazine

Project Gotham Racing
"Project Gotham is grafisch briljant"
- Xbox Magazine

RalliSport Challenge
"Rallyracen zoals rallyracen bedoeld is"
- Xbox Magazine

Amped: Freestyle Snowboarding
"Die snelheid, het geluid van de sneeuw onder je plank, het uitzicht ... werkelijk adembenemend"
- Power Unlimited



€29,99

Eveneens verkrijgbaar:
Max Payne • Spiderman • SSX Tricky • Moto GP • Wreckless
Tony Hawk's Pro Skater 3 • Crash Bandicoot • Buffy the Vampire Slayer
James Bond: Agent Under Fire • Burnout

www.xbox.com/nl

Op de E3 zagen we eindelijk de nieuwe Mario Kart. Nintendo heeft de game lang verborgen gehouden maar onze trip naar Los Angeles werd beloond met een van de aller leukste kartgames ooit gemaakt.



MARIO KART DOUBLE DASH

Veel gamers hebben goede herinneringen aan de Mario Kart serie. De game bereikte een bijna legendarische status op de SNES en de Nintendo 64. Al moet ik wel zeggen dat de laatste versie toch niet helemaal zo fantastisch was als de eerdere afleveringen.
Natuurlijk waren er enkele kleine wijzigingen in de gameplay op de N64, maar ik weet zeker dat het ook met de verbeeldingskracht van de gamer te maken heeft. Een spel in 3D laat gewoon minder aan de fantasie over dan een 2D game. Nintendo games zijn hier helemaal gevoelig voor en daarom is het belangrijk dat de 3D wereld ook echt iets toevoegt aan de gameplay. Mario 64 liet zien dat dit geen enkel probleem hoeft te zijn maar bij een kartgame is het anders. Misschien is het daarom ook dat ik op deze E3 gamers vertwijfeld met een controller in hun handen zag staan, starend naar het grote scherm waarop Mario en zijn vriendjes elkaar met powerups om de oren sloegen. Is dit wel helemaal zo vernieuwend? En ontwikkelt de gameplay van deze serie zich niet per ongeluk omgekeerd achteruit?



Luigi in z'n Volkswater Golf uit de Zeeklasse.



Mario als onverslaanbaar duo, ze noemen zich de Yoshi band.



Aan alles kun je zien, dat dit circuit geïnspireerd is op Monaco.

ARE YOU OKE?

Het ergste wat je kunt doen als succesvolle gamesontwikkelaar, is twee of drie keer dezelfde game maken. Mario Kart is Mario Kart en wat ga je daar nog aan doen? Nog mooiere graphics? Nog meer tegenstanders in de game? Nog meer multiplayer actie? Who gives a fuck?
Nintendo moet de serie verder zien te brengen maar hoe doe je dat? Ga je de details uitwerken en de gameplay verfijnen of ga je proberen een nieuwe weg in te slaan met het risico dat je al die oude Mario Kart liefhebbers tegen je in het harnas jaagt? Het stomme daarbij is dat Nintendo gamers juist gewend zijn dat Nintendo een nieuwe weg inslaat en daarbij verwachten ze niets minder dan perfectie.
Kijk maar naar wat er gebeurd is met de Mario serie of met Metroid door de jaren heen. Dat is perfectie! Maar het is de vraag of zulke verwachtingen realistisch zijn als je naar de Mario Kart serie kijkt. Het is en blijft per slot van rekening een kartgame.
En misschien is het niet anders dan die zwerver die we, na de E3, in Mexico in zijn eigen kots en met een paar smerige lompen aan half dood op straat zagen liggen. Ruben boog zich over hem heen en vroeg "are you oké?" De zwerver verroerde zich niet. Ruben vroeg het nog een keer "are you oké?" waarop Steven verbaasd naar Ruben staarde en antwoordde "nee, natuurlijk is ie niet fokking oké!" Daarom moeten we Mario Kart bekijken voor wat het is en niet te moeilijk doen als onze veel te hoog gespannen verwachtingen niet helemaal op hun plaats blijken. Dit is gewoon een super degelijke kartgame waarbij je deze keer met zijn tweeën tegelijk in een karretje kunt zitten. That's it.



"Hier Bowsertje; deze banaan voor je wielen en je bent mooi de pisang."

NATTE DROOM

Met zijn tweeën in een karretje. Dat is leuk want elk character heeft naast de standaard powerups zijn eigen special powerup. Eén character bestuurt de kart terwijl de andere de wapens bedient. Je kunt de twee figuurtjes met een druk op de knop van plaats laten wisselen. Nou snap je gelijk waarom die game Double Dash heet.
Nou, dan heb je ook wat. Vooral omdat niet alle characters in alle karts passen. Je gaat natuurlijk niet Donkey Kong in een of ander lullig wagentje proppen. De grote aap heeft ruimte nodig, weet je.
Maar ondanks deze fantastische optie, maakte deze game echt indruk op me door zijn multiplayer opties. Op de E3 deden we mee met de speciaal voor deze gelegenheid georganiseerde Mario Kart wedstrijd en zoals je in GameKings hebt kunnen


Dit bijschrift maak ik wel als ik m'n bril heb gevonden.

zien, schopten we de konten van alle aanwezige journalisten. En dat terwijl we het voor de eerste keer speelden. Ik moet trouwens bekennen dat ik wel in een soort online internet multiplayer optie zit *(Ed, niet verbeteren, dit is nieuw! Zoals de term 'ik zit wel in een biertje')*. Stel je voor dat je dit kunt combineren met mijn natte droom: wereldwijde online rankings. Sooooo! Zie

aal wapen. Zo kan de Mario familie een soort vuurbal schieten die weer opbreekt in kleinere vuurballen die op hun beurt weer 'dood en verderf' zaaien.
Niet alleen de muziek doet de franchise weer eer aan maar ook de graphics zijn weer typisch Nintendo. Mooie kleurrijke levels waarin van alles gebeurt en waarbij je weer dat SNES-vroeger-was-alles-beter-gevoel krijgt.
Er wordt hier en daar geklaagd dat de characters in hun wagentjes te groot zijn en een te groot deel van het scherm innemen. Ik ben het daar niet zo mee eens maar ik denk dat het een kwestie van smaak is. Ik heb in ieder geval gelachen met de multiplayer optie van deze game en ik verheug me nu al op de vele races die we hier op de redactie gaan houden op het moment dat de game binnen is. Bovendien is de


Dat gaat niet zo super, Mario.


Donkey is constant bezig iedereen met die eikenhouten kar te beuken en te dwarsbomen.



je het voor je, dan wordt Mario kart op zeker een geduchte concurrent van Gran Turismo 4. Toch?

EEN KWESTIE VAN SMAAK

Maar zullen we eens een kleine opsomming gaan maken van wat deze Double Dash allemaal te bieden heeft? Om te beginnen gaan we de characters eens allemaal opnoemen. Tel je even mee? Luigi, Baby Mario, Baby Luigi, Peach, Yoshi, Wario, Waluigi, Birdo, Donkey Kong, Diddy Kong, Bowser, Bowser jr., Koopa, Paratroopa en natuurlijk Mario zelf. Vijftien characters en misschien nog enkele verrassingen maar daarover waren de speculerende journalisten het niet met elkaar eens; de meerderheid dacht dat de line-up niet veel groter zou worden.
Zoals ik eerder al zei, hebben de meeste characters een eigen speci-

game met een netwerkadapter en gamespy, online te spelen en dat is iets dat me nu al met een grijns doet denken aan de fantastische tijd die ik ga hebben met deze game. ◀


Rijdt die Yoshi hier met een opblaasbare pitpoes?


"Rot op met dat zielige autootje Koopa's. De airbags moeten jullie zeker zelf opblazen? Hahaha."



RARE DEBUTEERT OP DE XBOX

Voormalig Nintendo hofleverancier moet met de billen bloot

Na geruchten over vertrekkende medewerkers, het tegenvallende Star Fox Adventures en de switch van Nintendo naar Microsoft, vroeg iedereen zich af; beschikt Rare nog wel over het talent om de kwaliteit te leveren waar het bedrijf al jaren om geroemd wordt? Op de E3 kwam Rare voor het eerst naar buiten met drie Xbox only games.
De voormalig Nintendo hofleverancier werd ongeveer een jaar geleden opgekocht door Microsoft; ingelijfd om Xbox games te ontwikkelen. "Een lange neus naar Nintendo", zegt de een. "Ze kopen een naam zonder talent", zei de ander.
Echter, waar de een Rare goddelijke eigenschappen blijft toedichten en anderen het bedrijf afschrijven als vergane glorie, is het beter om de games voor zichzelf te laten spreken. En met drie nieuwe titels die dit jaar en begin volgend jaar uitkomen, moet Rare hoe dan ook met de billen bloot.
Jurjen en Jan speelden Kameo, Conker: Live & Uncut en Grabbed By The Ghoulies én spraken met Ken Lobb, voormalig Nintendo kopstuk en nu Director Of Content Planning Xbox.

KAMEO

ELEMENTS OF POWER



Tijdens de E3 van 2002 speelden we Kameo nog op de GameCube en toen al werden we verleid door het frisse uiterlijk en de doldrieste platform gameplay vol humor en uitdaging.

Op de E3 van 2003 speelden we Kameo op de Xbox. Het was even wennen maar het spel leek nog niets van zijn magie verloren te hebben. Integendeel, het geheel heeft inmiddels veel meer vorm gekregen en je kon nu duidelijk zien waar Rare met deze game naar toe wil.
Waarschijnlijk zal Kameo de meest kleurrijke, knuffelbare en 'kiddy' ogende game ooit op de Xbox worden en we zijn benieuwd of alle Halo en Brute Force testosteron-gamers die fleurigheid en gekkigheid van Kameo wel trekken. We raden die groep gamers in ieder geval aan de moeite te nemen om onder het (fraaie) uiterlijke jasje te kijken en zich eens te laten onderdompelen in de sprankelende gameplay.

MONSTERLIJKE MELIGHEID

Kameo is een sexy elf die de drie Elemental Ancestors moet redden uit de klauwen van de Dark Troll King. Deze kwade lobbes bedreigt het voortbestaan van de planeet en gezegend met krachten van de natuur comes Kameo to the rescue, zoals dat zo mooi heet.
Kameo hoeft dat niet alleen te doen. Ze kan namelijk een kleine twintig Elemental Monsters vangen uit elk van de zes Elements of Power te weten vuur, aarde, rotsen, wind, water en planten.
Het grappige is dat de Elemental Monsters als baby'tjes beginnen en dus gevoed en verzorgd moeten worden, net zolang totdat ze volwassen zijn. Eenmaal volwassen kan jij als Kameo de monsters te voorschijn halen, hun gedaante aannemen en zo als een compleet ander wezen de wondere wereld vol gevaren betreden. Wat te denken van een soort rozenbottel-achtig plantwezen, een Gekko, een levende rotsklomp, een kleine vuurspuwende draak of een dikke pad.
De game kent daarnaast de nodige absurde humor en melige situaties die zo kenmerkend zijn voor Rare.
Wat wel zorgwekkend is, is dat de game inmiddels al vertraagd is naar begin 2004 en tijdens de Pre-E3 Xbox conferentie erg weinig aandacht kreeg. Terwijl Kameo genoeg potentie lijkt te hebben om Conker en Ghoulies voorbij te streven.


De buikdas gaat binnenkort helemaal de trend worden.


Ook handig als je in hoge nood zonder WC-papier zit.


Tja, dat bedrijf heet niet voor niets Rare.


Da's vragen om moeilijkheden; Kapitein Iglo een cheeseburger aanbieden.

CONKER
LIVE & UNCUT

Een Rare icoon bij uitstek is de vloekende, dronken en pissende eekhoorn Conker. Ondanks dat ie nog maar één echte game op zijn naam heeft staan, is het beestje bij miljoenen gamers bekend. Een nieuwe Conker zou dan ook niet verkeerd zijn voor de Xbox portfolio...

Conker: Live & Uncut is niet het vervolg op Bad Fur Day. Je zou Uncut kunnen zien als Bad Fur Day in een opgepoetste versie, compleet met nieuwe content die voor het origineel veel te obsceen was. Of Conker ook daadwerkelijk van wippenstein gaat in deze versie lijkt ons sterk maar we zijn benieuwd welke onderdelen Nintendo toentertijd te schokkend vond.
Aardig zo'n director's cut, maar hoe zit het met Conker Live? Precies wat de naam inhoudt. De game moet het voornamelijk hebben van de teambased multiplayer shooter, alleen dan in een cartoony wereld, met weirde gameplay modes en Conker en zijn vrienden als hoofdrolspelers.

CONKER-STRIKE?

Conker Live heeft veel weg van een melige versie van Counter-Strike waarin tot acht spelers via Xbox Live met (maar ook tegen) elkaar kunnen knallen. Je kunt ook in je eentje spelen en dan neemt de computer het over maar dat is natuurlijk niet echt de bedoeling.
Deze game is gemaakt voor Xbox Live en multiplayer met gamers van vlees en bloed. De cartooneske graphics ogen lieftallig maar de gameplay is behoorlijk ruig. Zo kun je tegenstander bruut in elkaar meppen met een honkbalknuppel, of gebruik je vlijmscherpe messen, een logge maar destructieve bazooka, ratelende uzi's en nog veel meer.
In de speelmode Blitzkrieg nemen de geallieerde eekhoorns het op tegen Nazi teddyberen. Deze WO II gameplay neemt Medal Of Honor, Battlefield en andere online oorlogshooters aangenaam op de hak.
In de mode Alien Assault knok je tegen buitenaardse wezens, in Bank Heist wordt gevochten om de buit van een bankoverval en verder zijn er ook nog Conker variaties op CTF, DM en King Of The Hill.
Het is allemaal met een dikke knipoog en best wel leuk maar tegelijkertijd kun je je afvragen hoe lang deze gimmick kan blijven boeien. Wil de shooterfan toch niet liever RtCW of Unreal Championship spelen? En had de Conker fan niet veel liever een écht action-platform vervolg op Bad Fur Day gewild?


Da's nog vermoeiend hoor, communiceren met een dove netel.


Ach wat flauw, was ie net zo leuk met die tomaatjes aan 't jongleren.


Het hoofdkwartier van de Nazi beren, vanwege hun solitaire levenswandel ook wel Mastur beren genoemd.


Normale eekhoorns verzamelen noten, maar Conker legt liever een voorraadje aan van granaatappels, zurebommen en pistoletjes.


"Grabbed by the balls!"

GRABBED BY THE GHOULIES

Een spookspel met een stom poppetje, moet dat de reputatie van Rare op de Xbox hooghouden? Vergis je niet, Grabbed by the Ghoulies zou weleens een hele puike game kunnen worden...

Na het resetten van de demo, werden we verrast door een leuk begin. Wat bleek; de game is opgezet als een interactief stripverhaal. Er wordt een pagina omgeslagen, de camera schuift van plaatje naar plaatje om een situatie in te leiden, het laatste plaatje komt tot leven, en je zit in het spel. Nadat je een bepaalde ruimte hebt doorkruist bevriest het spel weer tot een stripplaatje, de bladzijde wordt omgeslagen, enzovoort.

Ook de vormgeving is wat stripachtig en in dat licht begonnen we dat stomme poppetje wat meer te waarderen. Het is geen held zoals we die doorgaans in videogames tegenkomen, maar een gewone jongen die te maken krijgt met ongewone zaken. Denk richting Suske en Wiske in het Spannende Spookhuis, maar dan zonder die bitch, die kleerkast en die loser.

GRIEZELPLETTERS

In de kern is de gameplay behoorlijk rechttoe rechtaan. Net als Luigi eerder al eens deed, zwerf je van kamer naar kamer in een enorm spookhuis, waarbij je vijanden moet verslaan of puzzels moet oplossen om deuren te openen.

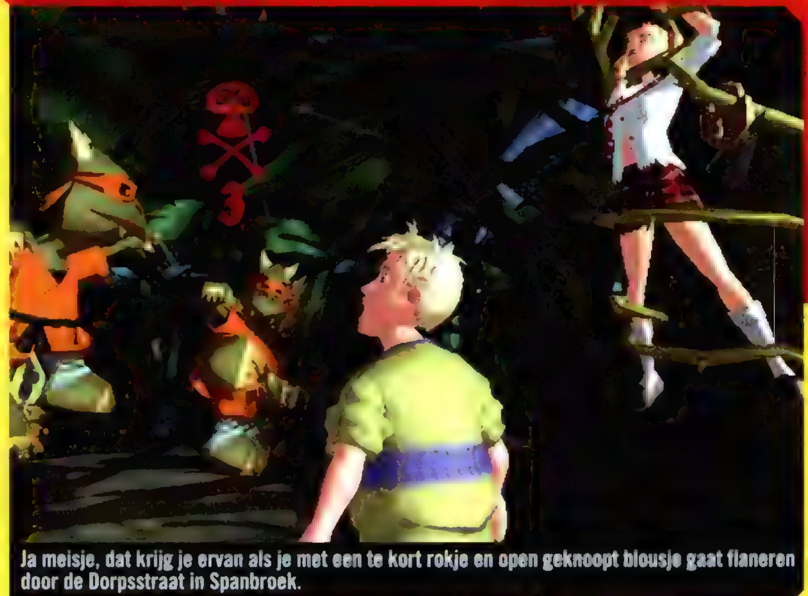
Hierbij ga je de geestige belagers niet te lijf met een stofzuiger maar met vuisten, voeten en alles wat je maar in handen krijgt. Bezemstelen, gitaren, schilderijen zelfs complete biljarttafels veranderen in jouw handen in genadeloze griezelpletters.

De besturing is kinderlijk eenvoudig: lopen met de linker stick, knokken met de rechter, de A-knop is een contextgevoelige actieknop, terwijl je de camera rond Cooper (zo heet het poppetje, dat we tijdens het spelen trouwens steeds leuker begonnen te vinden) draait met de schoudertrekkers.

SURVIVAL HUMOR

Tot zover klinkt Ghoulies als een ééndimensionaal loop-en-stomp-spel maar na een uurtje spelen kwamen we tot de conclusie dat het meer is dan dat.

Zo is de spookachtige thematiek niet zomaar gekozen maar spelen de griezelaspecten daadwerkelijk een stimulerende rol. Je moet bijvoorbeeld dingen ontwijken die je kunnen laten schrikken en als dit mislukt moet je een paniekaanval proberen te voorkomen door razendsnel een bepaalde knoppencombinatie in te drukken. Misschien heb je net als wij de zenuwslopende Test of Fear in Star Fox Adventures doorstaan, dat soort dingen kom je in Ghoulies veel tegen.



Ja meisje, dat krijg je ervan als je met een te kort rokje en open geknoopt blousje gaat flaneren door de Dorpsstraat in Spanbroek.

Daarnaast zijn de omgevingen heerlijk interactief, bijna alle objecten in je omgeving kun je breken en/of oppakken, terwijl marmeren vloeren je beeltenis weerspiegelen en gordijnen wapperen als je er tegenaan loopt.

De mix van gevechten, puzzels en minispel-achtige griezelmomenten is wonderschoon vormgegeven, met graphics die erg Nintendo-achtig aandoen; een soort mix tussen Luigi's Mansion en The Wind Waker, inclusief Disney-achtige animaties. Tel hierbij een portie heerlijke humor (Ghoulies wordt gemaakt door Rare's Banjo-Kazooie-team en dat zie je terug) en het lijkt erop dat we eind dit jaar kunnen uitzien naar een puik debuut van Rare op de Xbox.

INTERVIEW KEN LOBB

Ken Lobb was vroeger een kopstuk van Nintendo Amerika als Development Manager en al snel werd hij een vertrouweling van Rare. Toen Rare verkocht werd, ging Lobb mee en nu is de grijzende snorremans Director Of Content Planning Xbox. Hij is in principe bezig met een trits Xbox titels zoals Fable en BC maar houdt ook een oogje in het zeil bij alle Rare games.

Lobb: Ho, ho! Ik ben niet mee verkocht met Rare. Ik werkte al voor Xbox voordat Rare door Microsoft werd overgenomen.

PU: Oh! Maar u was natuurlijk op de hoogte van de op handen zijnde deal, toentertijd?

Lobb: Rare praatte ook nog met andere partijen.

PU: Officieel ja, maar off the record, die deal was natuurlijk al lang beklonken.

Lobb: Dat zijn jullie woorden.

PU: Is Rare nog wel de Rare uit de hoogtijddagen van Nintendo? Veel medewerkers zijn andere dingen gaan doen.

Lobb: Dat valt dus reuze mee. Iedereen doet net of er een leegloop bij Rare heeft plaatsgevonden. Er zijn hooguit een stuk of tien mensen weggegaan en die hebben apart weer nieuwe studio's gevormd met nieuwe mensen. Rare bruist nog altijd van het talent en heeft ook nieuw talent aangeboord. De visie én de kracht van Rare is nog steeds hetzelfde.

PU: En die visie luidt?

Lobb: Unieke games maken die voor iedereen leuk en speelbaar zijn. Hardcore en mainstream, jong en oud; niet specifiek voor een bepaalde doelgroep. Games maken die fun, fun, fun uitstralen.

PU: Grabbed By The Ghoulies was jullie grote verrassing op de E3, terwijl iedereen hoopte op een nieuwe Perfect Dark.

Lobb: Grabbed By The Ghoulies hebben we goed bewaard gehouden. Het is ook de eerste Rare titel die op de Xbox verschijnt. Ik daag je uit om een spel te vinden dat zo voelt en speelt als Ghoulies.

PU: De game is zeker bijzonder maar een schreeuwerig knaapje in een cartoony spookhuis vol giechelende monstertjes ? Dat lijkt me lastig te verkopen.

Lobb: Ik geloof in originaliteit en gameplay. Die combinatie zal van Ghoulies een succes maken!

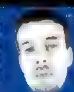
PU: Alles goed en wel... wat is het laatste nieuws omtrent Perfect Dark voor de Xbox?

Lobb: De game is al een tijdje in ontwikkeling.



PU: En is de game ook speelbaar op E3 2004?

Lobb: Aanwezig ja, speelbaar... who knows (grijns)?



VERWACHT: OKTOBER 2003
KONAMI • TEL: 030-6622332 • WWW.KONAMI.COM/BOKTAI

BOKTAI

THE SUN IS IN YOUR HAND

Net als iedereen, vind ik 't heerlijk als het zonnig weer is. Echter, sinds ik Boktai speel, ben ik bezeten van de weerberichten en is iedere straal zonneschijn voor mij van levensbelang geworden.

Ik volg de diverse weersverwachtingen op TV en radio en zap regelmatig door naar teletekstpagina 704. Iedere straal zonneschijn maakt mij sinds kort een gelukkiger mens. Sinds ik Boktai speel, is het bestaan van de zon of op z'n minst zonlicht, ineens niet meer zo vanzelfsprekend. Ik ben me constant bewust van de zon en zijn gave.
Hoe kan iets dat ongeveer 150 miljard kilometer van je verwijderd is, je levenswijze zo beïnvloeden?

NATUUR EN TECHNIEK

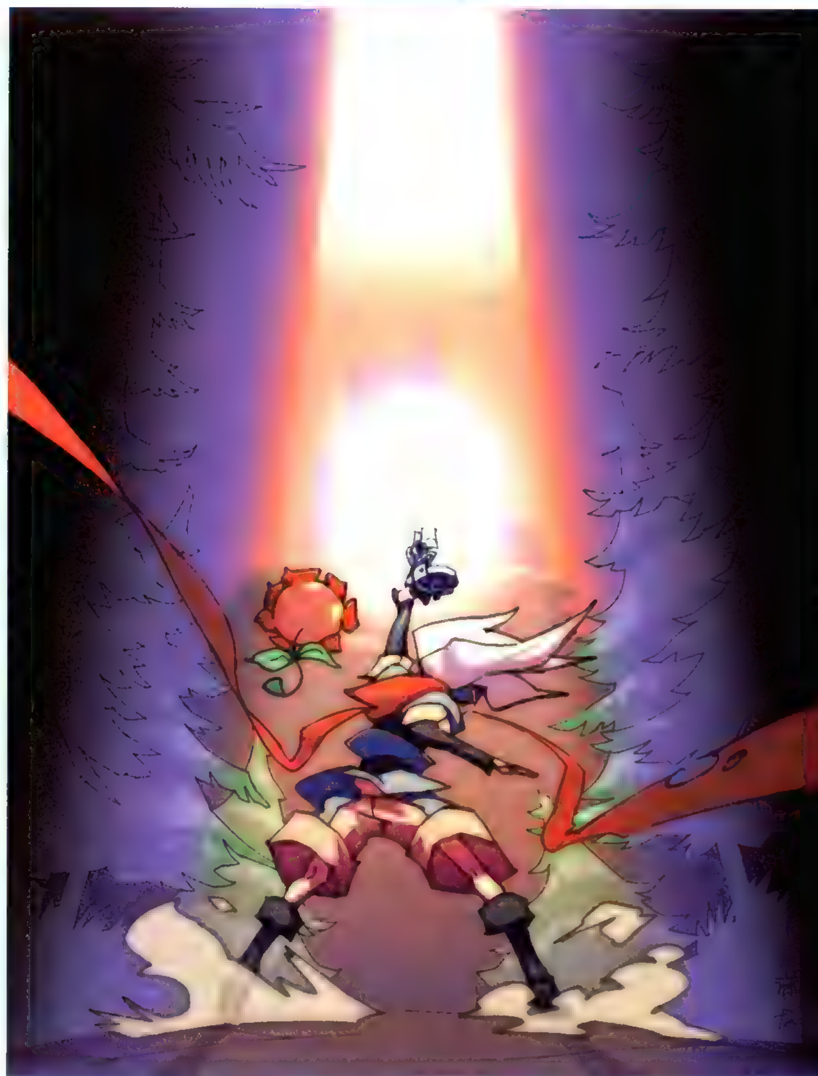
In Boktai wordt natuur samengevoegd met techniek, oftewel natuurlijke elementen met videogames. De GBA cartridge is namelijk uitgerust met een lichtsensor die zonlicht registreert. En waar je normaal gesproken het zonlicht als de normaalste zaak van de wereld ervaart, is in 't universum van deze videogame de zon letterlijk van levensbelang.
Het weer in jóuw wereld maakt het verschil in de wereld van Boktai. De zon stelt je in staat om als vampierjager jouw Gun del Sol op te laden en hoe meer zonlicht je opvangt, hoe sneller dat gebeurt. De opgeslagen zonnestralen kun je dan weer gebruiken om lastige vijanden uit te schakelen.
De wereld van Boktai is namelijk bezaaid met zombies, mummies, golems, spinnen en ander gespuis. Eén ding hebben ze gemeenschappelijk; ze hebben stuk voor stuk een hekel aan direct zonlicht en aan jouw Gun del Sol.
Ook zijn ze niet allemaal even intelligent. Zombies bijvoorbeeld hebben een laag IQ. Schuifel je Metal Gear stijl (echt, Kojima heeft het er ingestopt) met je rug tegen een muurtje en klop je er tegen dan zullen de zombies zonder nadenken op het geluid afkomen. Positioneer je jezelf zo dat de zombies onder een dakraam doorlopen, terwijl je de sensor zonlicht laat vangen, dan zullen ze verbranden.


"En die lul van een Piet Paulusma had zon en een graadje of 25 voorspeld..."


Oog in oog met het verschrikkelijke Sneeuwmannetje.

ONZICHTBAAR

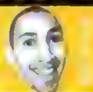
Zonlicht fungeert naast wapen ook gewoon als lichtbron. Grotten hebben spelonken, kastelen hebben dakramen en kerkers hebben scheurtjes. Door deze bedoelde en onbedoelde openingen vallen straaltjes zonlicht binnen, die (delen van) een ruimte verlichten.
In de 'echte wereld' meet de sensor hoeveel zonlicht je opvangt en geeft het door aan het spel. Hierdoor zullen sommige vijanden in grotten of kerkers onzichtbaar zijn als je te veel licht opvangt en worden ze pas zichtbaar als je iets in de schaduw met je GBA gaat staan.
Het uiteindelijke doel is om de wereld van Boktai vampier-vrij te maken door ze in stof te doen veranderen. Dit doe je niet volgens de Buffy methode maar dus met behulp van je grote vriend de zon.
Voordat je een kasteel binnengaat tovert Otenko (jouw begeleider) een Piledriver. Het is een grote cirkel met zonnereflectoren. In het midden van die cirkel moet je uiteindelijk de doodskist van de vampier zetten, de reflectoren activeren en de vampier uitbranden. Voordat je de doodskist echter vanuit het kasteel naar die Piledriver kunt slepen, zul je de vampier eerst moeten bevechten om hem te verzwakken. Zorg er echter wel voor dat je genoeg zon hebt, anders kan het gevecht met de vampier nog een aardige tijd in beslag nemen.




"Ik zoek me gek naar een uitgeholde boomstam maar da's nog knap lastig voor zo'n onderdeurtje als ik."

TOT SLOT

De Boktai versie die wij van Konami mochten lenen was slechts een demo. We werden aan de hand genomen door Otenko de zonneberichter in een introductielevel en konden later een kasteel helemaal zelfstandig doorlopen. Helaas konden we nog niet ontdekken of Kojima naast de gevechten en wapens, ook puzzels heeft bedacht die gebruik maken van zonlicht en duisternis. Dat zou de game net die finishing touch geven waar we op hopen...



LEVEL 5 • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.US.PLAYSTATION.COM/GAMES/SCUS-97213

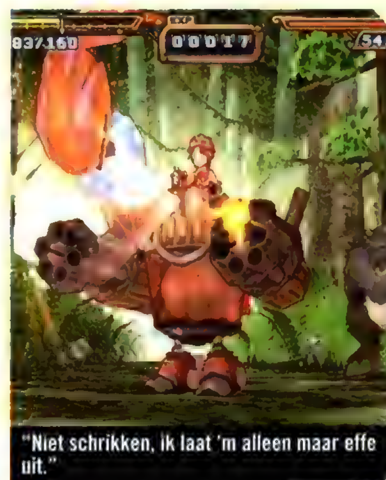
Wanneer ontwikkelaar Level 5 er in slaagt om alle minpuntjes uit het vorige deel weg te werken, gaat Sony een absolute top action/RPG in handen krijgen. Dat kan haast niet anders.

Ik heb me een jaar of twee terug best vermaakt met Dark Cloud. De game had zo z'n tekortkomingen maar toegegeven, voor die tijd was het voor een action-based RPG-titel op de PS2 heel wat. Toch waren er bepaalde factoren die tijdens het spelen irritatie bij me opwekten; zo kon ik op een gegeven moment geen kerker meer zien en wist de verhaallijn me niet altijd evenveel te boeien. Deze punten wogen gelukkig niet op tegen al het goeds wat de game te bieden had.
Laten we daarom maar eens gaan kijken of Level 5, in tijden waarin er voor de PS2 heel wat meer goede RPG's uitkomen dan twee jaar geleden, in staat zal zijn om wederom een klasse game te droppen, én wellicht de lat meteen een stukkie hoger te leggen.





Nu in de winkel: 'Max en de gemene blauwe stofzuiger'.



"Niet schrikken, ik laat 'm alleen maar effe uit."

DARK CHRONICLE

AFWISSELING

Mijn eerste indrukken zijn over het algemeen zeer positief te noemen. Men heeft in ieder geval gesleuteld aan de kritiekpunten die ik zojuist aanstipte.
Jawel, ook in DC wordt er weer volop gebattled in dungeons, maar is er nu sprake van meer afwisseling. Zo maken nu bijvoorbeeld tussenbazen hun opwachting wanneer je een bepaald aantal kerkers hebt uitgeplozen. Ook het verhaal is nu duidelijker op de voorgrond aanwezig dan in Dark Cloud. De personages zijn nu voorzien van stembanden, waardoor je je veel meer betrokken voelt.
Ik moet wel zeggen dat sommige dialogen wat aan de lange kant zijn. Of het de vaart uit de game haalt, kan ik nu nog niet zeggen, t is in ieder geval een goede zaak dat men de twee grootste struikelblokken van het eerste deel heeft aangepakt.

M&M

En er is meer. Veel meer. Zo treffen we in DC slechts twee speelbare characters aan (tegenover de zes van Dark Cloud), te weten Maximilian en Monica. Max is een avontuurlijk ingesteld manneke dat voor een loodzware opgave staat, namelijk voorkomen dat het verleden verwoest wordt door kwaadwillend volk om zo de toekomst veilig te stellen. Het prinsesje Monica, afkomstig uit de compleet verwoeste toekomst, helpt Max dit doel te verwezenlijken zodat in haar tijd alles pais en vree zal zijn.
Onze goede vriend is in het bezit van een moersleutel en een pistool en wordt ook nog eens begeleid door een Ridepod, een soort mini mech die Max de helpende hand biedt wanneer zaken uit de hand dreigen te lopen.
Hierbij spelen RPG-elementen een duidelijke rol. Zowel de wapens van de characters (Monica is in het bezit van een zwaard) als de Ridepod kunnen ge-upgrade worden naarmate je meer baddies kilt en speciale items in je bezit krijgt. Dit geeft het battle systeem zeker wat meer diepte dan in Dark Cloud het geval was. En dit is nog maar het topje van de ijsberg.



Ook in opblaasbare vorm te koop bij Het Kruidvat.



Opa trekt die chagrijnige smoel al sinds ie ging hardlopen met een hamer in die buikzak.

SPROOKJESWERELD

Men heeft het roer ook in het grafische departement volledig omgegooid. Jawel, ook hier is cel-shading technologie toegepast. Vonden veel mensen het eerste deel al een rip-off van Zelda, dan zal dat nu niet veel anders zijn. Toch staan de cel-shaded graphics als een huis en krijg je echt het gevoel verwikkeld te zijn in een gigantische sprookjeswereld. Prachtig.
Ook het Georama-gebeuren (items verzamelen waarmee je stadjes moet opbouwen) is terug en ditmaal veel meer uitgediept dan in deel 1. En wat dacht je van de toevoeging van mini-games als vissen, golfen en foto's maken. Dit maakt de gameplay zeker een stuk gevarieerder en dat is zeker iets wat Dark Cloud een beetje miste.
Laten we in ieder geval hopen dat deze opvolger voldoende in huis heeft om ons vele uren zoet te houden en dat met name de irritatiefactor laag mag blijven. Dan komt het helemaal goed met deze game.

JAN

BREED

PC / XBOX

VERWACHT: AUGUSTUS 2003

BRAT DESIGNS • CDV • MEDIAMIX • TEL: + 32-2-6884022 • WWW.BREEDGAME.COM





"Leg die peddels maar terug, jullie zijn bijna uitgeroeid! Hahahaha"



"Hé homo, was jij voor je pensionering soms kok bij die biomechanische aliens? Je bent namelijk een uitgekookte flikker. Hahahaha."

BREED

Breed is een sci-fi knalgame die openlijk flirt met Halo en Brute Force maar of ie genoeg in huis heeft om op eigen kracht een plaatsje te verwerven in dit overvolle genre, is nog maar de vraag.

Ik telde op de afgelopen E3 meer dan twintig schietspellen in de maak. En terwijl de hele wereld orakelt over de grote jongens, is het goed om ook eens een wat onbekender spel in het zonnetje te zetten. Breed, van het relatief onbekende Brat Designs, komt van een club ex Acclaim medewerkers. Het verhaal van het spel gaat niet verder dan een oorlog tussen biomechanische aliens die de aarde bezetten in de 27e eeuw. Deze vijand, beter bekend als The Breed, is nog niet oppermachtig en de United Space Corps mariniers worden ingevlogen om terug te vechten.

Net als in Brute Force wissel je met één druk op de knop simpel tussen je vier karakters. Zo schakel je naar je sniper lady die een paar robotachtige aliens neerhaalt die vanuit een afweergeschuttoren jouw kwartet aan het bestoken waren. Of je switcht naar je heavy gunner die vijf baddies tegelijk over de kling jaagt met zijn overdreven grote mitrailleur. Dit doet aan Brute Force denken, al zijn de verschillen tussen USC mariniers hier een stuk kleiner.

BRUTE HALO

De Halo vergelijking duikt op in het verhaal maar ook door de inbreng van voertuigen. Zo kun je met je squad in tanks, buggy's, een soort Warthog kloon en in diverse vliegtuigjes plaatsnemen.

Ook nu kun je wisselen tussen je vier leden. Zo kun je de ene keer voor racen en de andere keer voor knallen kiezen.

De interface is heerlijk simpel gehouden en zoals het zich nu laat aanzien sneller en beter handelbaar dan Brute Force. Met je F-toetsen kun je commando's brullen (regroup, stay here, fire at will) en verschillende formaties aannemen. Je hebt 't binnen een halve minuut onder de knie.

BF leunde wat meer op de tactiek al moet je ook in Breed wisselen tussen je squadleden wil je de eindstreep halen. Sowieso zul je verschillende tactieken dienen toe te passen omdat de settings groot en wijds zijn opgezet. Soms moet je enorme kloven doorkruisen terwijl je aan je water voelt dat op de bergtoppen de vijand loert; met run & gun red je het niet.

KOTSMISSELIJK

Breed ligt lekker op schema maar is er nog niet. Zo lopen je squadleden soms te dicht op elkaar en dus jou in de weg én mogen ze ook wel beter dekking zoeken. De headbobbing (de manier waarop rennen realistisch in beeld komt) is verder ronduit irritant. Daar moeten de makers echt nog wat aan doen, want na twee uur schieten werd ik kotsmisselijk van de schokkende bewegingen.

De eyecandy zelf is prima; de engine doet denken aan die van Unreal 2 en tovert mooie graphics op het scherm.

Neem daarbij de online multiplayer modes en je hebt een totaalpakket dat wel eens voor verrassingen zou kunnen gaan zorgen. Maar nog wel even de nodige puntjes op de i zetten, dames en heren bij Brat Designs.



"Zeg ken je die van die gast die terugging naar de winkel met z'n brillenkoker omdat z'n bril niet gaar werd? Hahahaha."

KNAL JE ROT

Je hoeft je als PC shooter liefhebber de komende tijd niet te vervelen. Hier een bundeltje knalgames die nog dit jaar of begin volgend jaar op PC verschijnen. Far Cry, Half-life 2, Max Payne 2, Hidden & Dangerous 2, Firestarter, S.T.A.L.K.E.R, Medal Of Honor: Rising Sun, Men Of Valor, Trinity, Doom III, Medal Of Honor: Allied Assault Gold Edition, XIII, Halo, Red Faction 2, Will Rock, Steel Metal, Counter-strike: Condition Zero, Xenus, Tron 2.0, Unreal Tournament 2004, Call Of Duty, Battlefield 1942: Secret Weapons Of WWII, Chrome, Chaser.



CASTLEVANIA
LAMENT OF INNOCENCE

Kan Koji Igarashi zijn rijtje Castlevania hits straks aanvullen met Lament of Innocence?





In Castlevania: Lament of Innocence word je meegenomen naar het begin van de serie; het verhaal leert ons meer over de Belmont familie, bijvoorbeeld hoe de legendarische zweep ontstaan is en waarom de Belmonts een hekel hebben aan Dracula.
Lament of Innocence speelt in de elfde eeuw, alwaar hoofdpersonage Leon Belmont op het punt staat om met zijn geliefde Sarah in het huwelijksbootje te stappen. Maar, je raadt het al, Sarah verdwijnt op mysterieuze wijze en onze Leon gaat op onderzoek uit. Om er uiteindelijk achter te komen dat ze in een kasteel wordt vastgehouden. Rara wie zou daar achter zitten?

"HET TRADITIONELE RUN AND JUMP ELEMENT HEEFT PLAATS MOETEN MAKEN VOOR EEN MEER ACTIE GEORIËNTEERDE INSTEEK."

LEON MAY CRY

Ze wegen zwaar, de hoge verwachtingen rond dit Castlevania avontuur, maar Koji Igarashi (ook verantwoordelijk voor Symphony of the Night, Harmony of Dissonance en Aria of Sorrow) is er stellig van overtuigd dat dit deel de verwachtingen waar gaat maken.
De overstap van het traditionele zijaanzicht en de pixelgraphics naar de derde dimensie van polygonen is geen gemakkelijke stap geweest. Zo heeft in Lament of Innocence het traditionele run and jump element plaats moeten maken voor een meer actie georiënteerde insteek. Een keuze die ervoor zorgt dat deze Castlevania al bij voorbaat wordt vergeleken met Devil May Cry (DMC).


Als die Franse kastelen net zo spannend waren als deze, had 't me nog wel kunnen boeien tijdens m'n vakanties....



Maar je wordt altijd rondgeleid door lelijke trollen, die de rol van de Fransen in de geschiedenis enorm overdrijven.


Heb je het net over lelijke Franse wijven...



Nee Leon, dat was Achilles met die kwetsbare pees, deze heeft z'n zwakke plek op 't achterste van z'n tong, en die laat ie nooit zien.

CASTLEVANIA SFEER

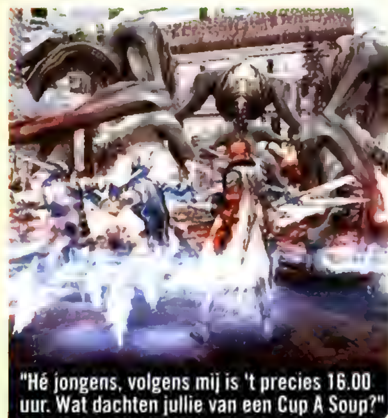
Toch zal Lament of Innocence, zo belooft Igarashi-san, geen DMC kloon worden. Hij geeft wel toe naar de serie te hebben gekeken maar ook om te zien hoe het in zijn ogen niet moet.
Het camerasysteem in DMC bijvoorbeeld was heel dynamisch en daardoor veranderde de game regelmatig van perspectief. Castlevania zal gebruik maken van een vast perspectief dat de hoofdrolspeler blijft volgen. Bovendien heeft de DMC serie veel gebruik gemaakt van elementen uit Castlevania, dus wie speelt nu leentjebuur bij wie?

KLASSIEK

Igarashi-san beloofde ons plechtig dat Lament of Innocence de oude Castlevania sfeer uit zal blijven ademen. Daarbij is de muziek altijd belangrijk geweest en ook nu zal het niet anders zijn. Aangezien het verhaal zich afspeelt in de elfde eeuw zul je niet getrakteerd worden op harde rock of iets dergelijks (vertelde Koji Igarashi lachend). De muziek zal een klassieke insteek hebben.
Naast de muziek staat Castlevania bekend om zijn vrije opzet. Lineair is de serie allerminst. Je kan dus weer lekker ouderwets ronddolen in het kasteel om geheimpjes te ontdekken, waaronder het vinden van alle Orbs.
Naast z'n standaard wapen, de zweep, heeft Leon ook weer wat subweapons tot zijn beschikking. Wat te denken van dagger, axe, holy water, cross en crystal. Bovendien zijn deze subwapens up te graden door ze te combineren met je Orbs.

CASTLEVANIA ONLINE

Tijdens mijn interview met Koji Igarashi vroeg ik hem maar meteen even of er plannen zijn om een online Castlevania uit te brengen. En wat bleek, Igarashi-san zit er inderdaad over na te denken.
In zijn visie zou het een episch avontuur moeten zijn waarin enkele vampierenjagers jacht zullen maken op Dracula. Hierin zou samenwerking en het combineren van elkaars sterke en zwakke punten een belangrijk onderdeel moeten zijn. Of het ooit van de grond komt, zal voor een belangrijk deel afhangen van het succes van de PlayStation online activiteiten in het algemeen.


"Hé jongens, volgens mij is 't precies 16.00 uur. Wat dachten jullie van een Cup A Soup?"



CHAOS LEGION

Deze game heeft alle karakteristieken van een spel dat een lange subtitel heeft. Zoiets als Chaos Legion: Lights of Darkness. Of Chaos Legion: Defiance of Blood of misschien Chaos Legion: Hacking of the Beast. Nou ja, in ieder geval heet de game gewoon Chaos Legion. Zonder subtitel dus.

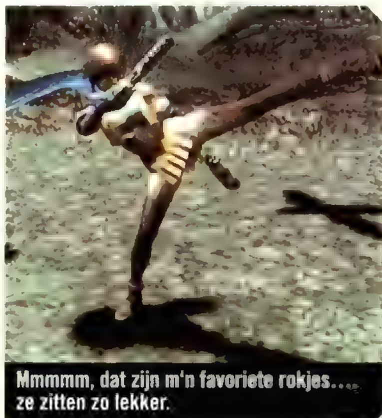
Het verhaal van deze game gaat helemaal nergens over. Er is een gast die heeft iets gedaan maar je weet niet precies wat, en dan gebeurt er iets en dan komt er een andere gast die zegt dat die eerste gast schuldig is aan de moord op nog een andere gast en dat moet natuurlijk gewroken worden.
Ik neem aan dat je zelf op zoek gaat naar de echte moordenaar en dat je tegelijkertijd wraak neemt op een van die gasten maar wie weet gaat de game ook wel heel ergens ander over. Ik snap er geen reet van of ik heb gewoon niet zitten opletten. Dat kan ook.
Waarschijnlijk hebben de volledig onbegrijpelijke Engelse teksten er ook wat mee te maken. De Japanse makers hebben hun uiterste best gedaan om de introductie van het spel zo vaag mogelijk te houden waardoor je in een keer in een soort kasteel staat terwijl je van alle kanten wordt aangevallen door een soort mechanische spinnen.
Op goed geluk ram je wat op een van de knoppen en waarempel, je character begint als een mongool in te hakken op de spinnen. Blijven rammen op die knop dus en niet stoppen totdat de game is afgelopen. Daar draait het allemaal om in Chaos Legion: The Ramming of the Joypad.

SIEG WARHEIT

En dan wat? Dan niks! Je hoeft in deze game helemaal niets te doen, behalve op de knop te rammen. Capcom heeft gewoon niet meer bedacht. Een soort van grijze ruines, een hoofdpersoon die Sieg Warheit heet. Ik bedoel... hoe dan dat die gast Sieg heet van zijn voornaam? Hebben ze daar in Japan de oorlog niet meegekregen of zo?
Jezus, en dan zit je daar dus met een character die Sieg heet en Waarheid van achteren maar deze game heeft helemaal niets met waarheid te maken. Rammen op je knopjes dat kun je.
En een beetje mooie graphics ho maar. Wel een vette framerate hoor en leuke monsters en honderden tegelijk het liefst maar verder weer die soort van Silent Hill grijze crap die we nu toch wel gezien hebben. De PlayStation 2 kan heel wat meer dan dit in ieder geval.
Gelukkig gloort er toch nog hoop aan de horizon. Als je genoeg gehakt hebt, en dat is al snel, kun je een monster oproepen dat je komt helpen. Er zijn meerdere monsters die allemaal verschillende trucjes kunnen en zo nu en dan best van pas komen, bijvoorbeeld als er echt een half miljoen vijanden tegelijk op je scherm staan.
Vergeet de mislukte cameraview, vergeet je health bar, summon gewoon een vriendelijk monster en moet je dan eens kijken wie er helemaal het mannetje is. Ja, Sieg natuurlijk.




Loper naar F3. Pion slaat op F2.


Mmmmm, dat zijn m'n favoriete rokjes.... ze zitten zo lekker.


De gevreesde Openstrotlulkopklauwsnavel is haast niet te verslaan.




POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX




POWER
UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX







"Oké mannen, effe de banden oppompen en dan kunnen we gaan."



Voor zo'n prestigieuze game checkt Bill G. natuurlijk zelf even het leveldesign.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004

A CENTURY OF FLIGHT

Flightsimulator viert zijn twintigste verjaardag en dat valt mooi samen met de verjaardag van het allereerste vliegtuig dat precies 100 jaar geleden voor het eerst opsteeg.

Microsoft is opgehouden om elk jaar een update van zijn Flight Simulator op de markt te brengen omdat men tot de conclusie kwam dat flightsim gamers echt niet elk jaar een nieuw spel willen kopen. Daarnaast komen er massa's producten van derden op de markt die een flightsim zoveel toffer maken dat het een dure hobby begint te worden. Een echte flightsim fan heeft al snel een Eurootje of 500 uitgegeven aan software en hardware. Maar ja, dat is nog altijd goedkoper dan de prijs van een echte Boeing 747-400.

Anyway, Microsoft Flightsimulator bestaat 20 jaar. Geloof het of niet maar er is een boel gebeurd sinds we voor de allereerste keer naar de monotone groene lijntjes op zo'n ouwe 286 PC zaten te kijken. Of misschien was het wel een veel oudere PC. Ik weet het niet meer en ik moet je eerlijk zeggen dat ik de eerste PC games met man en macht uit mijn herinnering probeer te bannen, zo verschrikkelijk was het.

Maar, zoals gezegd, er is een boel gebeurd. Een Pentium IV 1.5 Gig. is al niet eens echt genoeg voor deze game. Flight Sim 2004 heeft een monster PC nodig en zelfs dat lijkt nog niet toereikend. Het is ook wel begrijpelijk want je wilt eigenlijk maar twee dingen van zo'n game: mooie realistische graphics en... mooie realistische graphics.

KEN JE KLASSIEKERS

Zoals de subtitel eigenlijk al verklapt, hebben we hier te maken met een tribute game. Om te vieren dat een eeuw geleden de Wright Brothers voor het eerst de zwaartekracht overwonnen met hun gemotoriseerde vliegtuigje. Dat was me wat.

Maar naast dat 'houtje-touwtje toestel' zitten er natuurlijk nog meer historische vliegtuigen in deze game. Wat dacht je van de Spirit of St. Louis waarmee de legendarische Charles Lindbergh over de Atlantische oceaan vloog. Ook de eerste vrouw die ooit achter de stuurknuppel kroop, is terug te vinden in deze game en dan heb ik 't over Amelia Earhart die met haar Lockheed Vega ooit het luchtruim bedwong voordat ze ergens in de oceaan stortte en nooit meer werd teruggezien.



De Flyer van de gebroeders Wright; een van de broers was ijskastmagneetjes kopen en te laat bij de incheckbalie.



Om ruzie te voorkomen hadden de broers allebei hun eigen metertjes in de cockpit.

BOEING 747

Vanzelfsprekend vind je nog veel meer moderne en klassieke vliegtuigen terug in dit spel. Er zijn ook weer een aantal helikopters aanwezig en de vliegvelden zijn uitgebreid naar een totaal van 24.000 stuks. Ik wist niet eens dat er zoveel vliegvelden bestonden maar het zal wel. Speciaal voor deze game gingen we een dagje naar de aller grootste vliegshow ter wereld: de luchtvaartshow van Parijs want wat valt er nou te zeggen over een flightsimulator als je zelf nog nooit in een learjet hebt gezeten?

Flightsimulator 2004 komt in ieder geval binnenkort op de markt en dan zullen we jullie vertellen wat we nou precies van deze game vinden. In de tussentijd ga ik nog eens proberen een Boeing 747 van de grond te krijgen; hnnnnnnnnnggg vergeet het maar; die dingen zijn niet te tilen. ◀

SUDEKI

Eentje om te reserveren

Sudeki klinkt misschien als een smakelijk gerecht in een Japans tepanyaki restaurant, maar is in werkelijk een oogverblindend action-RPG banket in de dop. Jan vloog naar Climax voor een kijkje in de keuken.

Climax is nu niet direct een ontwikkelaar waarbij meteen een belletje gaat rinkelen. Toch is het geen kleine speler op de markt, met ontwikkelstudio's in Brighton, London, Nothingham, Los Angeles en Solent. Het zijn de makers van games als Gumball 3000, Rally Fusion: Race Of Champions, Moto GP: Ultimate Race Technology en ATV 2: Quad Power Racing 2. Sudeki is echter andere koek. Het betreft hier een exclusieve Xbox game die invloeden van Japanse RPG's als Final Fantasy mixt met de realtime actie van Westerse games. De makers hebben daarbij zowaar een origineel verhaal bedacht en de game uiteraard van waanzinnig mooie graphics voorzien. Tijdens deze tweedaagse perstrip viel het me op hoeveel liefde, enthousiasme en detail er in ieder aspect van deze game is gegaan. Het team dat nu al bijna drie jaar aan Sudeki werkt, bestaat uit meer dan 50 man waarbij geen grenzen in het vooruitzicht werden gesteld. Microsoft liet Climax min of meer vrij (zowel technisch als deadlinematig) met een indrukwekkend resultaat als gevolg.

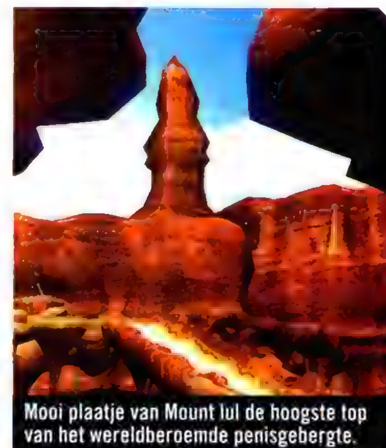
INSPIRATIE

Of The Gods and Demigods created from the void,
Tetsu, heir to the Realm of Omnion,
Received a gift, with which he toyed.
Sudeki and all its subjects would worship him alone,
Yet still he longed for another God to share his celestial home

So drawn from him – his crystal skin – another child was born,
Yet slicing one – though good and true, the light from dark were torn.
At first the brothers celebrated and shared their world in faith,
But then the dark grew powerful and love was laid to waste

The Dark gave swing to the selfish twin, As he banished out his brother
Now weakening the good twin fled in search of help from others.


Gna, gna; hij heeft niet door dat ik stiekem een op scherp staande buncker-buster op z'n rug heb geplakt.


Mooi plaatje van Mount lul de hoogste top van het wereldberoemde penisgebergte.


"Jongens komen! Het eten is klaar. Ik heb vandaag gekookt!"

...aldus het begin van een fraai gedicht waar Sudeki mee opent. Het gedicht is geïnspireerd door een Indonesisch schaduwpoppenspel en loopt nog een paar strofen door. Waar het op neer komt is dat de twee Godenbroers ruzie krijgen en oorlog gaan voeren om de Sudeki wereld. De goede tweeling God vlucht en zoekt hulp van vier sterke afstammelingen van mens en dier. Gezamenlijk bevechten ze de evil twin God die in een waas van woede de wereld opsplitst en zo ontstaan er twee parallelle werelden. De ene is de World of Light. Een vrolijke kleurrijke wereld vol goedheid. Daar tegenover is de World of Darkness; een identieke gespiegelde wereld waar alles donker is en waar wantrouw en onmin heerst. En tussen de twee werelden in vinden we nog de World of Shadows: een soort overloop tussen Donker en Licht. Duizenden jaren verstrijken maar de profetie verhaalt nog altijd van een ultieme confrontatie tussen donker en licht. And so the game begins...


"Is dat een buncker-buster in je broek of ben je gewoon blij me te zien?"


Als tennisser zou ik zeggen: da's slice tegen een topspin.

SPELLS & SKILLS

Sudeki is een action RPG waarin vier hoofdrolspelers centraal staan. Ailish, de dochter van Queen Lusica, regeert de Haskilia -de wereld van licht- vanuit hoofdstad Illumina. Ze bezit magische krachten en de vaardigheid dingen te zien die andere niet kunnen zien. Elco is chief science en bedeeld met de opdracht tot het verzamelen van magische kristallen. Deze kristallen zijn nodig om een machine te voeden die voor een verdedigend schild om Haskilia zorgt. Aan de zijde van Elco vinden

CLIMAX • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.CLIMAX.CO.UK

"DE BOSSFIGHTS DIE IK SPEELDE OVERTROFFEN ALLES WAT IK TOT NU IN EEN ACTION-RPG GEZIEN HEB."

we Tal; een sterke, zwaardzwaaiende officier van de Elite Illumina Guard. Met deze stoere vechtersbaas zou Ailish best wel eens een beschuitje willen eten. En tot slot is daar nog Buki; een vrouwelijke krijger en afstammeling van een eeuwenoude tribe van half mens, half katachtige. Alle vier de helden hebben uiteraard unieke spells & skills. Je zult van Tal's brute kracht, Buki's behendigheid, Ailish' magische en voorspellende vaardigheden en Elco's vliegkunsten gebruik moeten maken om het tot een goed einde te brengen. Samenwerking is dus de key. Er zijn vier stijlen van combat en de gevechten zien er zacht gezegd veelbelovend uit. Ze doen enerzijds denken aan de heftige battles van Final Fantasy VII maar dan met de snelheid en simpele interface van bijvoorbeeld Diablo. Alles gaat gepaard met sublieme lichteffecten en waanzinnige graphics. De bossfights die ik speelde overtroffen alles wat ik tot nu in een action-RPG gezien heb.

COMBAT

Sudeki werkt met een uiterst verfijnd combat systeem bestaande uit vier lagen. De eerste laag is gewoon hak & slash; knoppen rammen en coole moves uithalen. Doe je dit echter getimed en met gevoel (laag 2) dan kun je fraaie combos en meer gerichte moves uithalen. Als derde zijn er de Skill Moves. Heb je genoeg mana en experience points, dan pas je een skill toe; een extra sterke special attack al dan niet gevoed door magie. Op het moment dat je een Skill Move wilt toepassen, druk je op de desbetreffende knop en alles om je heen vertraagt zoals we dat van Max Payne kennen. De ontwikkelaar noemt het echter One Time en stelt de speler gedurende deze tijdelijke slow motion in staat een menu op te roepen, de Skill Move te kiezen en hoppa... je zit weer in realtime in het spel. Echter, hoe verder je komt in de game, hoe minder slow de One Time gaat. Je moet dus steeds sneller de skills uit de menu's oproepen. Een fraaie opbouw van de spanning, waarvan akte. Voorbeeld van een Skill Move is Whirling Blade waarbij Tal al draaiend om zijn as de vijand met zijn enorme zwaard alle hoeken laat zien. Tot slot -laagje vier voor de oplettende lezers- zijn er de Spirit Attacks. Deze laten de unieke guided spirit van de held of heldin in kwestie ontsnappen die vervolgens de dichtstbijzijnde vijand met een allesvernietigende attack bestookt. Het moge duidelijk zijn dat je deze ultieme troeven achter de hand houdt en voornamelijk inzet tegen levelbazen. Climax wil Sudeki rond de kerst in de winkels hebben liggen en ik hoop met heel mijn hart dat ze dat gaan redden! ◄


Plotseling stond ze oog in oog in oog in oog in oog in oog in oog in oog met een weerzinwekkend monster.



P.N. 03

Schijn bedriegt en vernieuwing verlangt tijd om te bezinken, zo bewijst P.N. 03. De plaatjes wekken de suggestie dat je te maken hebt met een soort 3D sci-fi-action-adventure, een Tomb Raider in Space of een third person Metroid Prime. Als je vervolgens de controller oppakt, heb je meteen alweer zin om hem neer te leggen.

Welke debiel heeft deze bediening bedacht? De 'rechtdoor' werkt prima, maar je kan niet eens naar links of rechts lopen! Stel je dit voor: stick naar links of rechts laat Vanessa



Gooi nooit je autosleutels in een laserstraal, wat de gevolgen zijn, weten we allemaal.


Want krijg je een dergelijke stoot statische elektriciteit in je slipje, dan de eerste week geen serieus wipje.

langzaam linksom of rechtsom draaien terwijl ze op dezelfde plaats blijft staan, controller naar achteren laat haar een achterwaartse salto maken, terwijl ze naar voren blijft kijken.
Zoals gezegd loopt ze prima vooruit, terwijl je haar toch een beetje naar links of rechts kan laten lopen door de controller tijdens het lopen diagonaal in deze richtingen te drukken. Inderdaad, niet echt een besturing die uitnodigt om gezellig te gaan avonturieren in het buitenaardse.

GEHEIMPJE

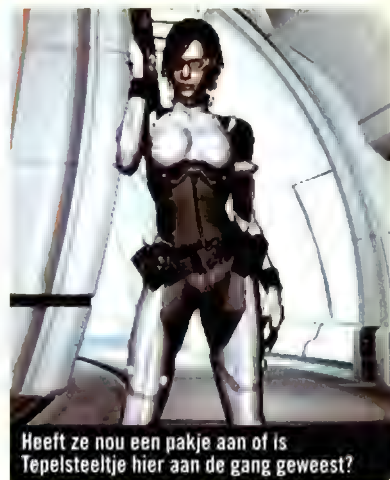
Ik zal je eens een geheimpje verlappen. P.N. 03 is stiekem een 2D-scrollend vlieg-en-schietspel. Iets als R-Type, Gradius of het door mij twee maanden geleden behouden bejubelde Ikaruga. De vermomming als 3D-action-adventure-game houdt na een uurtje spelen niet langer stand. Welke bewijzen ik kan aandragen om mijn boute bewering te staven? Nou, dat alles is gericht op 'rechtdoor' bijvoorbeeld. Het beeld scrolt dan wel niet automatisch, maar zelfs in de buitengebieden moet je bijzonder lineair van achteren naar voren lopen om de deur naar het volgende gebiedje te bereiken.
Het heeft allemaal nogal een 'tunnel'-gevoel. Tunnels vol mechanische vijanden weliswaar, die je met energiestralen uit je handpalm naar de schroothoop mag knallen. Natuurlijk schieten de opgefokte broodroosters terug, zodat het maar goed is dat ik je nog een stukje van de besturing kan uitleggen.
De L-knop laat Vanessa sierlijk een uitwijkende beweging naar links maken, terwijl je logisch redenerend vermogen door je vele uren in videogames ondertussen wel genoeg is ontwikkeld om te kunnen begrijpen wat er dan zal gebeuren als je op de R-knop drukt. Oh ja, de springknop gebruikt je om te springen en de bukknop is handig om te bukken.

KLEDINGKAST

Nu je een beetje een idee hebt waar dit spel naartoe wil, zal ik het laatste puntje op de i van het woordje uitleg zetten. Door de robots in alle soorten en maten te slopen verdien je punten die je tijdens de levels kunt gebruiken om nieuwe pakjes en krachten te kopen. Het lijkt een beetje op Gran Turismo, je krijgt echt zin om dat superkrachtige zwarte pak je kledingkast in te slepen, en je kunt de boel telkens een beetje finetunen door powerups of special moves aan de diverse kostuums toe te voegen. Het werkt verslavend en je krijgt hierdoor echt zin om combo's op je vijanden los te laten, hiermee verdien je namelijk weer extra punten. Vergeet ook niet om van tijd tot tijd wat continues aan te schaffen!

EENTONIG

Als je een beetje aan het alternatieve karakter en de ongebruikelijke besturing van dit project bent gewend, blijkt dit een toffe game voor de liefhebber van directe actie. De vormgeving is bijna letterlijk eentonig, maar de opzwepende techno- en jungle-soundtrack maakt veel goed.
De levelontwerpen zijn wat minder dan ik van een halfgod als Mikami had verwacht en op de punten waar de game toch wat platform- en adventure-neigingen begint te krijgen, wordt al snel duidelijk dat de besturing hier niet voor geschikt is.
Wat wel weer erg leuk is aan dit spel: je kunt er werkelijk erg goed in worden, je leert de besturing van Vanessa accepteren als haar 'rijgedrag' en na enkele uurtjes transverwekkend knallen leer je haar (on)mogelijkheden optimaal benutten in iedere situatie.
Mmm... goed en origineel concept, uitvoering had best wel wat beter gekund. Benieuwd wat Skate hiervan vindt als ie de definitieve Europese versie gaat reviewen, je weet immers nooit wat ze nog aan zo'n game veranderen op 't laatst.


Heeft ze nou een pakje aan of is Tepelsteeltje hier aan de gang geweest?


Het Asser ballet danst Het Zwangere Zwijntje Van Boer Geurt.

SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.SCEE.COM

VERWACHT: Q4 2003



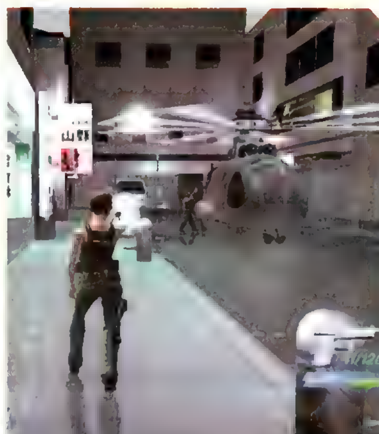
SYPHON FILTER OMEGA STRAIN

■ *Op de PlayStation booth afgelopen E3 zag ik een oude vriend terug. Het was Syphon Filter en toen ik de controller in mijn handen had, ging ik als vanzelf vier jaar terug in de tijd naar het moment waarop ik deel 1 voor het eerst zag.*

De term headshot kreeg een nieuwe betekenis toen ik de eerste Syphon Filter voor het eerst speelde. Wat een vette game was dat. Het spel kwam uit op de PlayStation net voordat Metal Gear Solid voor het eerst zijn neus liet zien. De besturing was lastig maar als je het eenmaal door had, wilde je niet anders meer.
Syphon Filter was een avontuur dat bolstond van de actie en een super spannende verhaallijn kende. Deel 2 en deel 3 borduurden lekker verder op dit principe maar deel 3 had eigenlijk op de PlayStation 2 moeten uitkomen.
Daarna hebben we dus nog een dikke twee jaar moeten wachten voordat we de eerste beelden van dit vierde deel te zien kregen.
Syphon Filter: Omega Strain gaat door waar de actie in deel 3 ophield. Er is nog steeds een boel gezeik over dat virus dat de wereld bedreigt en Gabe Logan kan de hete kastanjes weer uit het vuur halen.
Alleen speel jij deze keer niet met Gabe Logan, nee, deze keer mag je zelf je eigen character ontwerpen die vervolgens een rol speelt in het opnieuw redden van de wereld.

VET PITTIG

De eerste drie games hebben mij wekenlang in hun greep gehouden en nu het eindelijk tijd is voor een vierde deel, maak ik me weer klaar voor die orgie van geweld die ik zo lang heb moeten missen.
Deze keer word je geholpen door een speciale headshot auto-aim functie waarmee je nog makkelijker en preciezer iemand door zijn lelijke kop kunt knallen.
Het lijkt misschien wel alsof die headshots het enige is dat me bezighoudt maar dat is natuurlijk niet zo. De shootouts in deze game zijn sowieso van een behoorlijk hoog niveau en dat is meer dan meegenomen want een goede shootout kan de basis vormen voor een prima game, en dat is precies waar de makers van deze titel zich op richten.
Je kunt alle wapens oppakken in de game, dus het is de truc om vijandelijke soldaten zo vroeg mogelijk kapot te knallen zodat er nog zoveel mogelijk ammo in hun wapens zit. Gelukkig is dat makkelijker gezegd dan gedaan want de A.I. is vet pittig deze keer.



Dit soort taferelen krijgen we in de toekomst als het aan Adam Curry ligt; gewoon met je chopper choppen.



Snel man, je hebt echt geen tijd meer om je sniperrifle te voorschijn te halen.

ONLINE OOK

Syphon Filter: Omega Strain komt tegen het einde van het jaar uit op de PlayStation 2. Net op tijd om gebruik te maken van de aankomende netwerk adapter van Sony.
Deel 4 zal namelijk volledig online te spelen zijn; er is een cooperative mode en een multiplayer mode. Tenminste, dat laatste werd in eerste instantie ontkend door de aanwezige medewerkers van Sony maar geruchten gaan dat er toch wel degelijk een soort van deathmatch-achtige optie in het spel komt te zitten. Overigens is de cooperative mode op zich al de moeite waard want de shootouts krijgen hiermee een totaal andere moeilijkheidsgraad en de spanning is natuurlijk om te snijden.
Pffff... terwijl ik dit schrijf en me voorstel hoe het is om met die headset en met een drietal vrienden deze levels door te werken, krijg ik het spontaan warm. Ik kan niet wachten! ◄



Voor een schietpartijtje op een doordeweekse avond haalt een beetje coole gast z'n hand natuurlijk niet uit z'n zak.



Nu komt het er op aan; zal onze held er in slagen dat prachtige boompje op tijd uit de vlammenzee te redden?



DEUS EX: INVISIBLE WARS

VERWACHT: DECEMBER 2003







"Nee schatje, ik heb nooit gezegd dat ik de diefstal van m'n creditcard niet aangeef omdat de dief minder uitgeeft dan jij."

DEUS EX INVISIBLE WARS



Wow, een babe-beamer. Die heb ik nog nooit gezien in de Wehkamp catalogus.

Vrijheid, blijheid en duistere complotten; dat zijn dé kenmerken van het nieuwe epos van Warren Spector dat eind 2003 eindelijk uit de schaduw treedt.

Het is alweer drie jaar geleden dat het briljante Deus Ex verscheen. JC Denton sierde de cover van de PU, al communiceerde de afbeelding toentertijd nauwelijks wat het spel te bieden had. Een man in een lange, zwarte leren jas met een gun in zijn hand.
Pas door het spel uitvoerig te spelen, of nog beter, meerdere keren te spelen, drong de echte diepgang van de game goed door.
Deus Ex was misschien wel de eerste echte RPG in de puurste zin van het woord. De speler ontwikkelde zich afhankelijk van de vele keuzes die hem werden voorgeschoteld. Ging je voor sluipen, hacken, bruut geweld, snipen of van alles een beetje? Volgestopt met computerchips en apparaten kon je jezelf gedurende het spel upgraden en werd je steeds beter in de skills die jouw het meest aanspraken.
Daarnaast werd je als speler voortdurend gedwongen morele keuzes te maken. Schoot je een besmette zwerver (op diens eigen verzoek) in koelen bloede neer en vermoordde je die kleine jongen die bij de 'terroristen' hoorde? Een extra verdieping die we ook terugzien in de opvolger Deus Ex: Invisible Wars.

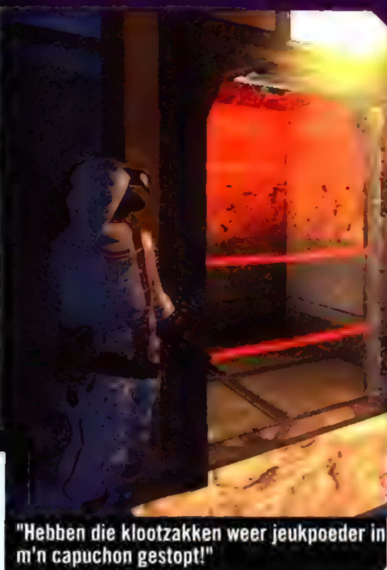
DIVERSITEIT

Die verdieping uit zich onder andere in de verhaallijn die deze keer verschillende groeperingen introduceert. Naast de overheid en 'terroristen' die zich tegen de overheid keren, zijn er meerdere groepen met ieder hun eigen wensen en politieke agenda's.
Hoe de verschillende groeperingen in het duistere complot van de onzichtbare oorlog zich ten opzichte van elkaar weerhouden, leer je al spelend als je voor alle partijen opdrachten uitvoert.
Je plaveit je eigen pad en de wegen naar een doel zijn divers. Net als bij het origineel zijn er altijd verschillende manieren om een gebouw binnen te dringen. Je kunt een vijand omzeilen, verdoven, weglokken of vermoorden. En zelfs het ombrengen van een tegenstander kan op vele manieren. Het leuke is dat de complexiteit nooit voelbaar is maar dat de manier van spelen door de gamer intuïtief gekozen wordt.

BIOMODS

De biomods spelen een glansrol. Deze upgrades voor je lichaam (je speelt deze keer Alex D; een man-

ION STORM • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.DEUSEX.COM

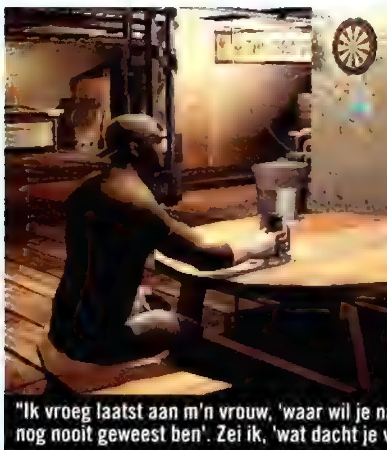

"Hebben die klootzakken weer jeukpoeder in m'n capuchon gestopt!"


In de wereld van Deus Ex zijn natte haren levensgevaarlijk. Vandaar dat vrijwel iedereen met een enorme föhn rondloopt.


De game is nog niet af, vandaar dat de lijken, liggend nog een tijdje doorlopen.

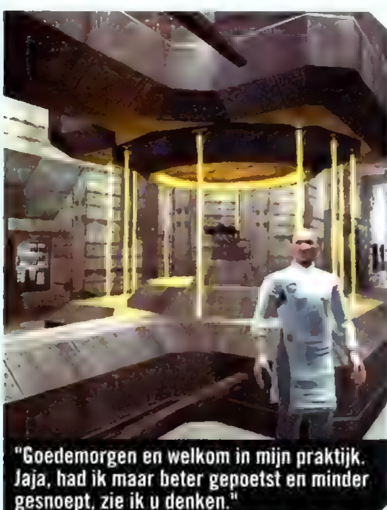
TYPISCHE PC GAME?

Volgens velen is Deus Ex: Invisible Wars een typische PC game. Warren Spector wil daar niets van weten.
"Het is een computergame! Het spel wordt simultaan ontwikkeld voor de Xbox en de PC, waarbij de een net zoveel aandacht krijgt als de ander. De nieuwe interface vinden velen misschien wat console-achtig aandoen maar het gaat om de uitwerking in het spel. Deze werkte nu eenmaal het beste. Een controller of muis-toetsenbord combinatie is een kwestie van smaak. Maar wanneer houden jullie nu eindelijk eens op met die hokjesgeest?".
Sorry hoor, we wisten niet dat je kwaad werd?



"Ik vroeg laatst aan m'n vrouw, 'waar wil je naar toe met je verjaardag'. Zei ze 'ergens waar ik nog nooit geweest ben'. Zei ik, 'wat dacht je van de keuken'. Hahahaha."

nelijk of vrouwelijke anti-terrorist agent met diverse hightech mechanica in zijn/haar lijf) kennen verschillende functies en hebben drie niveaus van sterkte. Je cyberoog laat je bij niveau 1 in het donker zien en doet dienst als lamp, op z'n allersterkst kun je door muren heenkijken.
De interactie met de omgeving hangt hier ook nauw mee samen. Heb je namelijk een biomod die je in staat stelt te ademen temidden van giftig gas, dan kun je diverse gasbommen laten afgaan in een kamer en vervolgens guards naar die kamer lokken zonder zelf gevaar te lopen. Het is maar een van de vele mogelijkheden.
Je kunt niet alle biomodules ten volste gebruiken en dus zul je (on)bewust voor een bepaalde speelstijl gaan, en die is divers. Zo zijn er ook 'dark' biomods; illegale modules alleen op de zwarte markt verkrijgbaar. Je kunt een robot krijgen die energie verzamelt van dode lichamen; een mechanische lijkenpikker wiens verzamelde energie naar jou toe wordt getransporteerd, mits je de juist biomod hebt.
Dit houdt wel in dat je van tijd tot tijd iemand moet omleggen voor een verse portie energie anders begint de biomod aan jouw levensenergie te knagen! Besef dus goed welke biomods je kiest!


"Goedemorgen en welkom in mijn praktijk. Jaja, had ik maar beter gepoetst en minder gesnoept, zie ik u denken."


Deze walgelijke beesten kennen geen pijn; ze flossen hun tanden met prikkeldraad en vegen hun reet af met cactussen.

INTERFACE

De interface van de game is flink veranderd. Eerst was het een vrij statische lay-out met je biomods en je skills in beeld. Nu zien we een nagenoeg cirkelachtige interface die in diverse blauwstellingen het scherm opvult. In het begin is dit even wennen, zeker omdat het best wat ruimte inneemt.
Het geheel doet denken aan een subtielere versie van Metroid Prime op de GameCube. Deze puike game liet het hele spel Samus' ruimtehelm zien en dat stond de gameplay niet in de weg. Hier lijkt het aanvankelijk erg aanwezig maar voor je het weet, heb je het niet eens meer door.
De stijl van de nieuwe interface past perfect bij de strakke, futuristische look van het spel. Het is als het ware een nano-device die je op je retina-scanner terugvindt. Via deze gadget vind je een kompas, een lichtmeter (geleend van Thief), health, je levensenergie, voorwerpen en wapens en de verschillende biomod mogelijkheden.
Na een tijdje spelen, merk je dat dit perfect uitpakt. Het is om te beginnen duidelijker; je hebt in één oogopslag al je informatie voor je en daarnaast word je nooit uit het spel gehaald. Was je in de vorige Deus Ex voortdurend tussen ingame en inventory aan het switchen, nu lopen besturing, commando's en gameplay vloeiend in elkaar over.

TECHNIEK

Waar het originele Deus Ex op het gebied van gameplay, vrijheid en storytelling tot de top behoorde, viel er op technisch gebied wel het een en ander aan te merken. Grafisch was het een puike game en de donkere sfeer kwam mooi in beeld. Maar voor die tijd had de gamer een behoorlijk zware machine nodig en savegames namen flinke bestanden in beslag en vertraagden op den duur het spel.
Deze keer willen de makers niet onderdoen voor andere toppers uit de industrie, al zal het detail van HL 2 of Doom 3 niet gehaald worden. De zwaar aangepaste ('modified' in vakjargon) Unreal Warfare engine is tot heel wat moois in staat.
Karakters zien er levendig en zeer overtuigend uit en interactie met de omgeving zorgen voor een dynamische gameplay; voorwerpen zijn verplaatsbaar, lichtbronnen beïnvloedbaar en lampen kun je (stuk)gooien. Schaduwen en licht hebben verschillende functies. De stealth fan kan een futuristische versie van Thief spelen waarbij je je schuilhoudt in de schaduwen. Daarnaast geven enorme schaduwen van patrouillerende robots en de blauwe gloed van vreemde wapens perfect het grimmige, geheimzinnige sfeertje weer dat de game uitademt. ◄

REVIEWS



DE CIJFERS

Zoals jullie de afgelopen maanden uit het uitzonderlijk hoge niveau van deze rubriek vermoedelijk al hadden begrepen, wordt deze pagina geschreven door mij. Dit verklaart gelijk de soms wat persoonlijk getinte opmerkingen op deze bladzijde, en de op privé ervaringen gebaseerde cijferreeks van deze maand, die dus slaat op mijn vakantiegevoel.
Als ik dit schrijf zijn we namelijk nog precies 2 dagen, 4 uur en 22 minuten van het tijdstip verwijdert dat de familie Wiggemans de Laguna start om de reis naar Frankrijk te beginnen. Twee Neo Geo Pocket Colors op de achterbank voor de kinderen (geen GBA SP meer te koop, afgelopen maand!), moeders leest de kaart (ik heb zelf geen flauw idee waar we precies naar toegaan), CD van Theo Nijland in de speler en de vakantie is begonnen.
Dat wordt vier weken genieten geblazen, tenminste; als we dit jaar de 'onvoldoendes' zoveel mogelijk kunnen vermijden....
ED

0-1	RUZIËNDE KINDEREN IN DE AUTO
1-2	VROUW LEEST KAART VERKEERD
2-3	HET IS KOUDER DAN IN NEDERLAND
3-4	BEZICHTIGING KASTEELTJE NO. 30
4-5	HANDDOEKEN BLIJVEN MAAR NAT
5-6	CD VAN FOX KIDS MOET WEER OP
6-7	JEU DE BOULEN MET DE BUREN
7-8	UITGESLAPEN, ZONNETJE SCHIJNT
8-9	LEZEN! FAMILIE IS NAAR KASTEEL 31
9-10	SNIKKEL IN DE CHAMPAGNE!

Typerend voor deze zomerperiode is het feit dat er weinig 'grote' games gereleased worden. Veel developers proberen de spellen waar ze commercieel gezien het meest van verwachten, rond de feestdagen in de winkels te hebben liggen.
Toch hoeven we echt niet tot december te wachten voordat we weer een aantal juweeltjes mogen begroeten. Een aantal ontwikkelaars is er namelijk achter gekomen dat het weinig zin heeft hun topgame te releasen op hetzelfde moment dat vrijwel alle commerciële hits uitkomen; de consument kan z'n euro's immers maar één keer uitgeven.
In de komende paar maanden hopen we dan ook eindelijk weer eens een aantal Gold Awards te kunnen weggeven want het was weer angstvallig stil bij de prijsuitreiking. Een aantal redelijk tot goed scorende titels als Colin McRae 3, Eye Toy, World War II, Syberia en Wario World, maar echte 'Snikkel in de champagne, Gouden greep, Miep Miep, Neusje van de zalm, Jodelahitiiii' games waren er net als vorige maand niet bij.



79

GRAPHICS **8** | REPLAY **6** | GAMEPLAY **8**

Angel of Darkness is niet zo revolutionair als de makers ons willen doen geloven maar in z'n soort best een goede en spannende

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Matige besturing staat topcijfer in de weg

Sommige journalisten stonden van te voren al klaar om Angel Of Darkness af te branden, maar dat blijkt allemaal voorbarig geweest. De nieuwe Tomb Raider kent zijn makken maar het verhaal en de sfeer maken veel goed...

Voorafgaande aan de release van deze Tomb Raider next-gen pakten donkere wolken zich samen boven het spel. Even een paar signalen die het verspreiden van rampscenario's gretig voedde.

1) Op de E3 stond Tomb Raider: Angel Of Darkness vrij low profile op de Eidos booth.

2) Het spel werd voortdurend uitgesteld en op het moment van schrijven was de releasedatum nog steeds niet zeker.

3) Een speelbare code was bizar laat beschikbaar. Het is een nieuwe trend in gamesland, maar de gedachte dat de makers op deze manier slechte reviews voor de release probeerden te ontlopen, leefde bij velen.

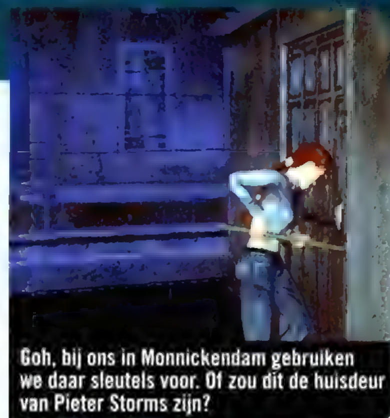
Daarom is het goed de game eens na te lopen op voorafgaande beloften van de makers en die eens uitvoerig te toetsen.

LARA IS DOOD, LANG LEVE LARA

Het feit dat gesuggereerd werd dat Lara dood was aan het einde van de game The Last Revelation en dat ze nu toch weer opduikt, vinden sommigen not done. Core moest stoppen met Lara, de koek was op. Het uitmelken had te lang geduurd.
Ik vind dit onzin. Nintendo mag blijkbaar tot in de eeuwigheid Zelda games met Link maken, Tony Hawk games gaan tot in lengte van dagen door en ook Tekken is iedere keer weer een totaal andere game zeker? Not!
Natuurlijk, het verschil tussen de onderlinge Tomb Raiders was soms nihil maar Lara Croft heeft menig gamer uren en uren spelplezier bezorgd. Het is net als met bands; zijn ze klein en underground dan vindt iedereen ze cool, worden ze groot dan zijn ze opeens commercieel en worden ze afgebrand.
Daarom moet Angel Of Darkness gewoon op zijn merites beoordeeld worden. Lara is terug, ze leeft maar ze ziet er wel degelijk anders uit. De sfeer is donkerder en de gameplay is op sommige punten anders en op sommige punten ook weer niet.
Maar je hebt zeker niet het idee dat je slechts een nextgen versie van een van de vorige games aan het spelen bent.

OBSCUUR VERHAAL

Het verhaal in een notendop: Lara komt in contact met Von Croy, haar oude mentor. Hij is in Parijs en is voor de illustere Eckhardt op zoek naar mysterieuze Obscura schilderijen. Von Croy is bloednerveus en heeft het gevoel al dagen achtervolgd te worden.
Zijn angst is niet voor niets want Lara's oude meester wordt bruut vermoord en alles wijst erop dat Lara het gedaan heeft. Ze moet vluchten voor haar leven, gaat op onderzoek uit en ontrafelt een macaber plot.
Deze keer is Lara dus niet de superheldin die wel even ergens in Alaska een gletsjer binnendringt maar ze is een voortvluchtige. Ze houdt zich in het eerste deel van de game op in de getto's van Parijs waar ze met dubieuze figuren uit de onderwereld praat en dingen verhandelt.
Het verhaal zit echt heel goed in elkaar. Er is veel aandacht besteed


Goh, bij ons in Monnickendam gebruiken we daar sleutels voor. Of zou dit de huisdeur van Pieter Storms zijn?


"Alsjeblieft Lara, dit is voor als jou, omdat je altijd zo afstandelijk naar me kijkt: een blikopenener, hahaha."

"IK VIND ZONDER MEER DAT ANGEL OF DARKNESS HET BESTE EN MEEST SPANNENDE VERHAAL HEEFT VAN ALLE TOMB RAIDERS."



Je mag niet praten met een volle mond maar blijkbaar wel met een leeg hoofd.


"Hé, een SMS'je. 'Nog 3 seconden en je ballen worden je strot in geschopt!' Mmmm, waar zou dat nu op slaan?"

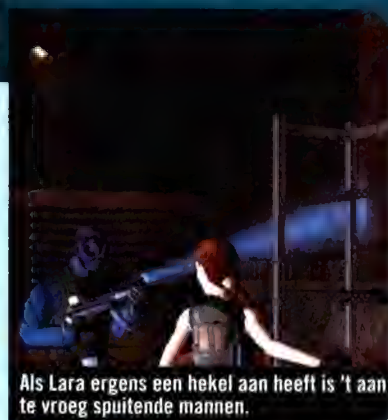

Velen zijn verliefd op haar, maar een vrije meid als Lara vindt trouwringen te veel op miniatuur handboeien lijken.

CORE DESIGN • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.EIDOSINTERACTIVE.CO.UK/GSS/TRANGEL



game, alleen verknallen de controles heel wat van de fun.

ER
ESS


Als Lara ergens een hekel aan heeft is 't aan te vroeg spuitende mannen.



aan de karakters en de mystiek en occulte invloeden komen langzaam aan het licht. Ik vind zonder meer dat Angel of Darkness het beste en meest spannende verhaal heeft van alle Tomb Raiders en wie me een raaskal vindt, kan de pot op! Wacht maar tot Kurtis Trent opeens verschijnt en je ook een paar levels met deze mysterieuze avonturier en ex-legionair kunt spelen.

SPEELSTIJL

Aan de ene kant is Tomb Raider AoD oldskool Lara. Je klimt en je klautert, je schuift blokken weg, je springt van platform naar platform, je schiet met dubbele guns en zwemt onderwater.
Deze gameplay onderdelen zijn echter helemaal upgespiced met nieuwe elementen. Zo is Lara leniger (en lekkerder) dan ooit, ze kan muren beklimmen, sneaken, om hoekjes turen, vijanden verdoven en nog veel meer.
Daarnaast speelt deze game veel meer als een adventure. Het deel in Parijs laat Lara voortdurend met mensen praten waarbij je verschillende uitkomsten hebt. Kies je de 'verkeerde' antwoorden dan kan dat betekenen dat je bepaalde voorwerpen niet of later krijgt.
Tijdens je onderzoek in Parijs kom je verschillende waardevolle voorwerpen tegen die je weer kan verkopen bij de lommerd en met dat geld kun je weer healthkits of wapens kopen bij diezelfde handelaar. Deze adventure elementen geven de game extra diepgang.
Daarnaast ontwikkelt Lara zich fysiek. Zo worden haar benen en armen sterker naarmate ze meer acties uitvoert. Soms kan ze ergens niet heen klauteren of een deur niet open beuken omdat ze nog niet goed genoeg getraind is.
Het is een vleugje RPG dat overdreven gebracht werd door de makers als iets totaal nieuws, maar het is in wezen gewoon een mini-gameplay onderdeel dat op aardige wijze door het totale spel gemixt is.

LOOKS & FRUSTRATIE

De nieuwe Tomb Raider ziet er goed uit. Niet briljant maar met zorg en smaak in beeld gebracht. Vooral de lichteffecten zijn goed gedaan, de donkere omgevingen zijn inderdaad macaber en je komt behoorlijk wat freaky wezens tegen later in het spel. De animaties van Lara zijn bovendien superjuicy en op de PC is alles in nog hogere resolutie te spelen.
Wat wel is gebleven, is de frustratie van het vallen in afgronden. En daarmee zijn we meteen beland bij het grote kritiekpunt op deze game: de stroeve besturing. Je kunt in walk mode gaan (L1 bij de PS2) en dan kun je nergens vanaf vallen, dat is een goede oplossing van Core. Ook stapt Lara automatisch op en af ladders zodat je daarmee niet de mist in gaat. Maar in de walk mode gaat alles erg traag dus schakel je snel weer naar rennen (lees joggen), en dus donder je weer te vaak de afgrond in.
Toch bleef ik tot diep in de nacht proberen omdat dat ene platform en dat ene richeltje te bereiken omdat ik perse verder wilde, en is dat juist niet hét kenmerk van een goed spel? ◄




Kijk uit Lara, dit is Het Dodelijk Saaie Boek, en je zou niet het eerste slachtoffer zijn.


Toen ik klein was, deed ik ook altijd iets met korte mouwen aan als ik verband om m'n arm had.

GENRE: ACTION ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

WARIO WORLD

SCORE **84**

GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8

Wario's eerste Cube-avontuur is short but sweet en dat past wel bij het kordate kereltje.






Ben je agressief, pluk een madelief. Zet 'm op je porum en je lijkt op een bezoeker van het Powerweb forum.

Treasure maakte met Misschief Makers (N64) al eens eerder een exclusieve platformer voor Nintendo. Mensen die van dit eigenzinnige platformertje net zo gecharmeerd waren als ik, zullen zeker genieten van Wario World, waarin traditionele gameplay wordt opgefokt met prettig gestoorde toestanden.

Wario World is een 3D-platformspel dat grotendeels is opgezet als een klassiek links-naar-rechts-avontuur uit het 2D-tijdperk. Hierbij kan je de camera niet om Wario heen draaien (behalve in de bonusveldjes) en wordt de actie dus net als in Luigi's Mansion vanuit een eenzijdig aanzicht gevolgd.
Doordat alle spelfiguren en omgevingen wel in 3D zijn neergezet, heb je als speler wel veel meer bewegingsvrijheid dan in een 2D-spel, bijvoorbeeld om weggetjes 'in' en 'uit' beeld te volgen en naar hartelust om je vijanden heen te rennen.
Ondanks de beperkte cameramogelijkheden heb je als speler zeker niet het gevoel dat je in je bewegingsvrijheid wordt beperkt en je loopt in ieder geval geen uren te dwalen. Minder avontuurlijk, meer nadruk op actie, niets mis mee.


Dat komt er nou uit zo'n riool als er een draak aan de schijterij is.


En da's 't resultaat als m'n schoonmoeder aan 't zeiken is.


Dat zeggen onze concurrenten ook altijd: "zijn wij nu zo klein of is de PU nu zo groot?"

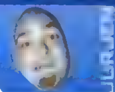
RUIG RAGWERK

Wario is een zwaargewicht en zo voelt het ook als je hem bestuurt. Het is geen zweverig figuurtje dat snel van platformen glijdt; kordaat en afgemeten zet de antiheld zijn pasjes en neemt hij zijn sprongen. Ondanks zijn gewicht laat Wario zich heel snel en handig manoeuvreren, en net als in Wario's Game Boy-avonturen kun je allerlei maffe moves gebruiken om de kleurrijke omgevingen vol vijanden naar je hand te zetten.
Met Wario's vuisten en karakteristieke stormaanval stoot je de stortvloed aan kleine vijanden met kracht uit beeld, terwijl je een grotere vijand kunt oppakken als je hem buiten bewustzijn hebt gebeukt. Vervolgens kun je je slachtoffer met kracht tegen of door de vloer rammen, tenzij je er liever een rijtje vijanden mee omver kegelt.
Voor werkelijke impact op vijanden en omgeving kun je met een opgepakte vijand rondjes draaien, waarbij Wario na de eerste handmatige rondjes automatisch blijft draaien, zodat je als een Asterix op toverdrank door hele horden vijanden kunt raggen.

BREINLOOS BEUKVOER

De meeste vijanden wandelen als breinloos beukvoer het beeld binnen, waardoor de game symptomen vertoont van een lineair loop-en-stomp-festijn. Dit soort ruig ragwerk wordt echter afgemeten afgewisseld met fases waarin je even na moet denken of wat behendigheid moet gebruiken.
Zo wordt je weg van links naar rechts nogal eens geblokkeerd door een onverzettelijke griezel, die je met andere vijanden moet bekogelen om te kunnen passeren.
Ook kom je puzzelachtige toestanden tegen, waarbij je bijvoorbeeld een vijand rond moet slingeren op een platform om deze als een bout langs een schroef omhoog te laten draaien, terwijl je een ander soort vijand met een piledriver in de grond moet rammen om een opstapje te creëren.

TREASURE • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL



En dan zijn er nog die gekke kleefbollen die niet altijd even stil in de lucht hangen. Om deze te kunnen volgen naar einddoel of zijweggetje is de nodige timing in je sprongen vereist. Een missprong resulteert niet in je dood maar laat je in een bizarre onderwereld vallen, waar je op zoek moet naar de springveer die je weer naar het oppervlak lanceert. Is het dan, net als in de mobiele Wario's niet mogelijk om 'af' te gaan? Eh nee, eigenlijk niet nee. Want ook al verschijnen de gewraakte woorden 'Game Over' in beeld als je vier harten zijn opge-

De eindbazen zijn trouwens van een klasse apart en onderstrepen het bizarre jasje waar de Wario-games traditioneel in gehuld gaan. In de latere levels kom je echt de meest fantastische dingen tegen, inclusief wauwse beeldeffecten en het bizarre soort humor waar Treasure wel vaker gebruik van maakt.
Het spel is overigens sowieso zeer solide en fantasievol vormgegeven, met in de loop van het avontuur steeds weer nieuwe omgevingen en speciale effecten waar je mond wel eens van wil open vallen.
De audio rondt het geheel op over-


Luke Skywalker heeft een lange. Wario heeft er geen. Max Payne heeft een kleine en Larry Laffer heeft er een maar gebruikt 'm bijna nooit... Een achternaam!

WARIO WORLD

Compact, eigenzinnig en charmant

bruikt, je hoeft slechts 50 muntjes te betalen om vanaf de plek waar je sneuvelde weer verder te mogen spelen. En als je per level zonder veel moeite 500 muntjes binnenhaalt, is dit zelfs voor de schraperige Wario geen uitgave waar hij lang van wakker zou liggen.

OPGEFOKTE BIG BAND

Als je Super Mario Sunshine hebt gespeeld, zul je net als ik vloekend hebben genoten van die soms frustrerend moeilijke maar immer uitdagende bonuslevels (die veldjes waarin Mario het zonder zijn spuit moest doen).
Dat soort abstracte platformgebiedjes kom je overal in Wario World tegen en al zijn ze over het algemeen wat minder groot en moeilijk, leuk en uitdagend zijn ze zeker.
Om toegang te krijgen tot de eindbaas van ieder level moet je telkens een paar, maar niet alle, van deze subleveltjes doorlopen. Door een bepaald platformtraject te voltooien of een blokkenpuzzel op te lossen, verdien je telkens een rood kristal, en de deur naar de eindbaas gaat pas open als je een vooraf bepaald aantal kristallen hebt ingeleverd.

tuigende wijze af, waarbij de funky hiphop en opgefokte big band samenvloeit met luide explosies en wilde kreten tot een krankzinnige muur van geluid.

GEHEIME SCHATTEN

Wario's wereld bestaat uit een centraal plein dat toegang biedt tot vier subwerelden. Als je in zo'n wereld twee vrij grote levels inclusief eindbaas hebt overwonnen, opent zich de deur naar een derde eindbaas. Is deze verslagen dan opent zich de deur naar de volgende wereld, enzovoort.

Zo wordt ieder level een spelletje op zich, waarbij op een bordje bij de ingang niet alleen wordt aangegeven of je de eindbaas al hebt verslagen, maar ook of je de onderdelen van de gouden Wario-standbeelden al hebt gevonden en alle geheime schatten hebt veroverd.
Om de game in de herspeelfase nog eens helemaal door te werken, ben je zeker nog wel een uurtje of tien zoet.

COMPACT CONCEPT

Wario World biedt compacte klasse. De game is aan de korte kant maar als een spel zo vermakelijk en tel-


Weet je hoe je kan zien dat een zombie waterpas staat? Dan komt 't kwijl uit allebei z'n mondhoeken tegelijk.


"Tja jongen, zes stoma's, daar zou ik ook niet blij van worden."

> "WARIO WORLD IS DUIDELIJK NIET ONDER DRUK VAN EEN RELEASESCHEMA PRENATAAL UITGEPERST."

Omdat het bijna onmogelijk is om 'af' te gaan, bereik je het einde van het spel waarschijnlijk al na een uur of zes spelen. Maar dan ben je nog niet klaar. Dankzij de uitdagende levelontwerpen en de eenvoudige manier om levels in en uit te wandelen, nodigt de game zonder meer uit om voor complete scores te gaan.

kens weer zo verrassend is, maakt me dat eigenlijk niet zo heel veel uit. De schat aan creatieve ideeën die Treasure in Wario World heeft verwerkt, hadden ze gemakkelijk over drie grotere avonturen kunnen uitsmeren, maar juist door hun ingevingen zo explosief samen te ballen levert dit Wario-avontuur een ervaring

als geen ander. Wario World is duidelijk niet onder druk van een releaseschema prenataal uitgeperst, zoals met Luigi's Mansion en Pikmin wel het geval leek.
Het betreft hier simpelweg een compact concept dat in alle facetten is uitgewerkt en afgerond, net als Ico en Rez, om maar eens twee andere compacte, eigenzinnige doch zeer charmante spelletjes te noemen. ◄

GENRE: PLATFORM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 63

GRAPHICS	7	REPLAY	5	GAMEPLAY	8

De actie in deze FPS is krachtig maar nogal kort en het ontbreken van multiplayer is werkelijk onvergeeflijk.

RED FACTIO

Waar is de multiplayer?

Jawel, ook de PC-gamers krijgen de kans om als Red Faction-lid het foute regime dat onze planeet beheerst de kop in te drukken. Net als in het eerste deel uiteraard weer met multiplayer, toch?

Een jaar of twee terug heb ik me zowel op de PS2 als de PC kostelijk vermaakt met Red Faction. Aan het vervolg op Sony's console ben ik helaas niet toegekomen (deze werd een aantal maanden terug beoordeeld met een 80) maar nu ik de PC-versie in mijn handen gedrukt kreeg, was ik toch wel erg benieuwd of er op het technische vlak nog wat stappen voorwaarts gedaan zouden zijn.
Wel, ik kan nu alvast verklappen dat dat niet het geval is. Sorry folks, ik ben flink teleurgesteld in deze directe PS2-poort en dat moet er nu eerst even uit. Mensen zeggen me dat ik wat minder mijn frustraties moet opkroppen, vandaar.

COOL

Ik weet nog goed hoe cool het was om in Red Faction dankzij de Geo-Mod engine hele stukken uit de omgeving weg te blazen.
Het was op de PS2 ook een type first person shooter waar er nog niet veel van waren.
Dit gold natuurlijk in mindere mate voor de PC, maar ook op dit systeem wist ontwikkelaar Volition iets moois neer te zetten. De bijna non-stop actie gecombineerd met een interessante verhaallijn en de implementatie van de zojuist genoemde Geo-Mod zorgden ervoor dat de game ook op de PC fier overeind bleef tussen al het FPS-geweld.
Feit is echter wel dat het de afgelopen twee jaar nogal hard is gegaan in het FPS-genre. De lat wordt alsmaar hoger gelegd door vele ontwikkelaars en het is nu maar de vraag of Volition twee jaar na het succes van deel één in staat zal zijn om daar met een PS2-poort nog overheen te gaan.

KNALLEN GEBLAZEN

Dat zou op zich mogelijk moeten zijn. Je behoudt gewoon de sterke punten uit het eerste deel, sleutelt aan de dingen die voor verbetering vatbaar zijn, poetst hier en daar wat op en voilà, je hebt weer een potentiële seller in huis.
Laat ik het dan toch eerst maar even hebben over de sterke punten in RF II. Er kan in ieder geval weer heel veel geschoten en opgeblazen worden. Altijd goed.
Ditmaal vindt de actie plaats op Aarde in de 22e eeuw en ben je Alias, een van de zes overgebleven supersoldaten die dankzij Nanotechnologie over speciale krachten beschikken.
Je doel is om de corrupte heerser Victor Sopot een koppie kleiner te maken. Deze meneer is namelijk al jaren verantwoordelijk voor het onderdrukken van de bevolking en het vernietigen van de planeet door constante oorlogsvoeringen.
Ik zal er verder niet te diep op ingaan, maar neem maar van mij aan dat het plot ditmaal een stuk minder interessant is dan in het eerste deel het geval was. Ook nu proberen ze er namelijk weer een spannende draai aan te geven, alleen slaan ze daar de plank aardig mis mee. Dit is voornamelijk te wijten aan het feit dat de verhaallijn voor die twist nooit echt opwindend wordt en de characters in de game maar niet tot leven willen komen. Zonde, want dat was in het eerste deel een stuk beter uitgewerkt.

WAPENTUIG

Laat ik toch nog wat goede puntjes aanstippen: de Geo-Mod engine is in RF II een stuk functioneler; je zult regelmatig muren, rotsen en andere barrières moeten vernietigen om verder te komen in de game.
Da's met het grote arsenaal aan wapens geen enkel probleem. Deze wapens zijn zeer gevarieerd en het gros daarvan zul je het grootste gedeelte van de game blijven gebruiken. Ook de verscheidene granaten en andere explosieven komen veelvuldig van pas. Toch zou je wat mij betreft in staat moeten zijn om veel meer te slopen dan dat je nu kan.
Verder is het wel cool dat je teammaten je regelmatig assisteren (al had ook dit wat meer uitgewerkt mogen worden). De ene keer krijg je rugdekking van iemand wanneer vijanden van alle kanten op je af komen, de andere keer is iemand zo vriendelijk om speciale deuren voor je te openen. Lief hè?


Geef toe; het is ook irritant als mensen zeggen dat ze niet weten hoe laat het is.


Als je zo'n kogel in beeld ziet, weet je wèl hoe laat het is: bullet-time!

VOERTUIGEN

Ook de aanwezigheid van voertuigen zorgt weer voor de nodige variatie, al is het wel zo dat met bijvoorbeeld de heli en de tank de actie on-rails verloopt en jijzelf alleen kunt richten en schieten op tegenstanders (waarvan de A.I. overigens vrij goed in elkaar steekt).
Meer vrijheid heb je met de mech-achtige battle armor en in de onderzeeër, waarin je voor een deel zelf kunt bepalen welke kant je op gaat.
Op de bediening is verder niks aan te merken, die is gewoon lekker basic en snel onder de knie te krijgen. Perfect dus voor een game waarin knallen voorop staat. Wel is de gameplay over het algemeen vrij lineair, dus echt veel kanten hoef je ook niet uit.

GEEN MULTIPLAYER

Tot zover het goede nieuws. Ik wil namelijk toch nog even uit de doeken doen waarom de PC-versie tekortschiet ten opzichte van de consoleversies.
Wat dacht je van deze: er is geen fokking multiplayer mode! Niks LAN of wat dan ook, alleen een Bot Match die het gemis van een echte multiplayer bij lange na niet kan

"IK DENK NIET DAT IK OOIT EEN FPS-TITEL GESPEELD HEB DIE MIJ ZO'N KORTE ADRENALINERUSH WIST TE GEVEN ALS RF II GEDAAN HEEFT."


"NEE! Ik zei tegen m'n vrouw 'is dit een split in je overall?' Niet 'dit is een overval!'"

VOLITION • THQ • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.REDFACTION2.COM



N II





"Schijt, heb ik m'n elektrogun op de zelfontspanner gezet!"



Het Franse stadje Baquelappe sur Mèr stond op z'n kop toen men er achter kwam dat de jeu de boulers uit Slaquerômeville met verzwaarde ballen hadden gespeeld.

goedmaken (al is het wel leuk om zo nu en dan wat Bot potjes te spelen). Werkelijk onbegrijpelijk, zeker wanneer je nagaat dat het eerste deel wél over multiplayer beschikte.
En dan de graphics. Sorry hoor, maar ik zie weinig verbeteringen ten opzichte van z'n voorganger. Met alle grafische pracht en praal van de huidige FPS-titels die we in de schappen vinden, komt RF II toch wel enigszins gedateerd over.
Ook qua sound is het een kwestie van hit & miss. De geluiden van explosies en ratelende geweren zijn zeer oké en sommige voice actors leveren een knappe prestatie, maar voor de rest is het maar een magere boel.

ZES UUR!

Kijk, op zich kan ik nog wel leven met het ontbreken van een mutiplayer mode, maar in dat geval moet er natuurlijk wel een heerlijke singleplayer ervaring tegenover staan.
Maar als ik jullie nou vertel dat ik de singleplayer in medium in minder dan zes uur heb uitgespeeld, dan word je daar als liefhebber van dit soort games toch ook niet blij van?
Ik zou PC-bezitters dan ook willen aanraden heel goed na te denken over het al dan niet aanschaffen van deze titel. Dit vervolg biedt in mijn optiek simpelweg te weinig nieuws en kent net iets te veel tekortkomingen voor een PC-titel (dus niks ten nadele van de console-versie).
Ik denk niet dat ik ooit een FPS-titel gespeeld heb die mij zo'n korte adrenalinerush wist te geven als RF II gedaan heeft. Ach ja, eens moet de eerste keer zijn. ◄

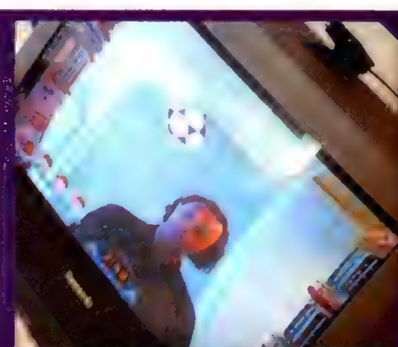
GENRE: FIRST PERSON SHOOTER • SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

84

GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 9

Eye-Toy: Play bezorgt liefhebbers van partygames een unieke ervaring. Hopelijk gaan meerdere ontwikkelaars ermee aan de slag, wan





'Dames en heren, geen paniek, het ligt niet aan uw toestel.'



'We waarschuwen met name jeugdige kijkers voor de nu volgende schokkende beelden.'

EYE-TOY: PLAY

Partygames met je eigen goddelijke lichaam in het midden van het beeldscherm? Het kan haast niet anders of dat moet een garantie zijn voor topamusement!

Toen ik tijdens de E3 richting de Sony booth liep en allerlei vage figuren drukke armbewegingen zag maken richting een TV-scherm, was de eerste gedachte die in me opkwam 'mijn god, what the fuck is hier allemaal aan de hand?'.
Eenmaal aangekomen werd ik aangenaam verrast door hetgeen ik zag. Kleine cams die bovenop de beeldschermen stonden en via de USB-poort van de PS2 waren aangesloten, registreerden de bewegingen van de spelers waardoor zij een wezenlijk onderdeel van de hele Eye-Toy gaming experience vormden. Navraag leerde mij dat de cam van zogenaamde motion-tracking technologie voorzien is, waardoor je nu in plaats van controllers al je lichaamsdelen kunt gebruiken om de voor dit bijzondere stukkie hardware gemaakte games te spelen.

MINI-GAMES

De Eye-Toy is zoals gezegd een kleine cam en heeft de vorm en kleur van een PS2. Ik zal verder niet te veel ingaan op de technologie (je weet nu in principe toch al alles wat je dient te weten), want waar het uiteraard om draait is het aanbod van games dat via deze gadget speelbaar is.
Eye-Toy: Play bijt 't spits af met een twaalftal mini-games die je zowel in je eentje als in multiplayer kunt spelen. Controllers zijn overbodig in de optieschermen; je maakt je keuzes door met je hand over de pijlen en omcirkelde opties te zwaaien. Erg cool (beetje Minority Reporterig zeg maar), al kan het soms tot lichte irritatie leiden wanneer je per ongeluk een lichaamsbeweging langs een verkeerde pijl maakt.
Ook lijken de bewegingen tijdens het selectieproces (even blijven zwaaien tot het cirkeltje gevuld is) niet altijd even goed opgepikt te worden, maar echt tot problemen leiden doet het gelukkig niet.

RELAXED

Alvorens je begint aan je eerste game, dien je een profiel aan te maken of te kiezen uit een van de acht beschikbare characters. Het zijn op zich aardige cartooneske figuurtjes maar leuker is het om met je eigen profiel aan de slag te gaan. Hierbij kun je namelijk een kiekje van jezelf maken. Zeer relaxed, want wanneer je het profiel op je memorycard gepleurd hebt, kun je je stoere foto met je high scores ook aan andere Eye-Toy gamers tonen. Het maakt het spelen ook een stuk persoonlijker, zeker wanneer je het in de multiplayer opneemt tegen een of meerdere maatjes (met z'n vieren, solo tegen elkaar of twee tegen twee) en geloof mij maar als ik zeg dat je je regelmatig kapot zult lachen als je je maatjes of van mijn part je ouders als aapjes druk met hun armen ziet zwaaien.
Want laat één ding duidelijk zijn: het gros van de mini-games mag dan wel een kiddy uitstraling hebben, 't is absoluut niet aan leeftijd gebonden. Echt, als er één game is waar ook oudere familieleden of zelfs non-gamers voor te porren zijn, dan is het deze wel.

LAADTIJDEN

De laadtijden zijn wat aan de lange kant en halen daarmee de nodige vaart uit het hele gebeuren, zeker

GENRE: PARTYGAME • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW

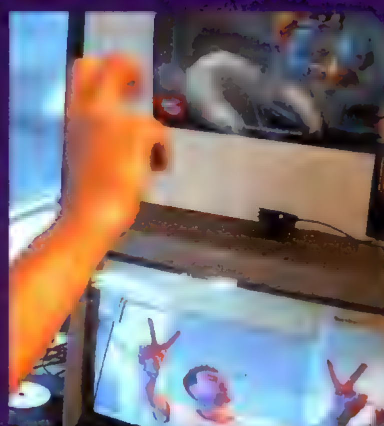


dit hebbedingetje barst van de potentie.


Jeroen demonstreert 'de hand van God'.


In de ruim twee jaar dat Jeroen nu bij de PU zit, heb ik 'm nog nooit zo fanatiek z'n best zien doen.


Liet ie hier op de redactie maar eens z'n handjes wapperen.


Patser, straks trekt ie nog z'n shirt over z'n hoofd.

en zeer uitdagend.
Minder interessant vond ik Rocket Rumble, waarin je vuurwerk op het juiste moment moet laten afgaan om tot goede resultaten te komen. Gelukkig is dit een van de weinige games die minder tot de verbeelding spreekt. De meeste games bieden wat dat betreft gegarandeerde fun voor een hele lange tijd.

POTENTIE

Als je je armen van vermoeidheid niet meer omhoog kunt krijgen, kun je even op adem komen in de spellenkamer. Hierin vind je onder meer een aquarium en een spinnenweb waarin je op je dooie gemakkie kan fokken met de dieren die zich er in bevinden. Niet echt interessant allemaal, maar het oogt wel leuk verder.
Een andere mogelijkheid is om videoberichten op te nemen (variërend van 10 tot 60 seconden) en ze op je memorycard te zetten. Het geeft allemaal aan dat er heel wat mogelijkheden zijn met Eye-Toy.
Ik hoop dan ook dat we in de nabije toekomst meer games gaan krijgen die maximaal gebruik maken van de potentie van deze speciale cam. Zover is het helaas nog niet maar dat maakt voorlopig nog niet uit; mijn maatjes en ik vermaken ons de komende maanden wel met Eye-Toy: Play. Het is verslavend, bijzonder gebruiksvriendelijk en ondanks het feit dat de moeilijkheidsgraad niet altijd even hoog is, een zeer uitdagende partygame. ◀

als je met meerdere mensen speelt. Omdat je er gelukkig een hoop plezier voor in de plaats krijgt, kan het allemaal net door de beugel.
Niet dat alle twaalf mini-games zo fantastisch zijn (sommige hebben qua gameplay wel erg veel van elkaar weg), maar het is wel zo dat ze bijna allemaal een behoorlijke uitdaging vormen.
Ik (en, zoals je kunt zien aan de screenshots, Jeroen) ging volledig uit m'n dak met een game als Kung Foo, waarin je mannetjes die je van alle kanten belagen moet trakteren op een paar flitsende klappen. Na vijf minuten dacht ik de overlevering van Bruce Lee te zijn en slaakte de meest vreemde kreten terwijl ik met stoere moves de mannetjes van het scherm afbeukte.
Zo nu en dan kwam er een bonuslevel langs waarin je zoveel mogelijk plankjes moet doorslaan en dook er zo nu en dan een soort eindbaas op. Ontzettend tof is dat wanneer je hem verslaat, er een tijdelijk bullet time-achtig effect intreedt en je moves nog gruwelijker in beeld komen. Aan het eind van de rit wordt je score berekend en is het zaak om je naam bovenaan de ranking te krijgen en houden.


"Ik ben Jeroen, mag ik met jullie spelen?"

GEGARANDEERDE FUN

Andere mini-games die ik erg vermakelijk vond, zijn Wishi Washi (in een zo'n kort mogelijk tijdsbestek met vogelkak besmeurde ramen lappen, check Ed), Keep Ups (balletje hooghouden en punten scoren door met geplaatste kopballen characters van hun balkons af te laten donderen, plaatje Niels) en Mirror Time (een van de meest tricky games, waarin links rechts is en andersom).
In Plate Spinner moet je proberen zoveel mogelijk bordjes draaiende te houden op stokken, terwijl je ook nog eens gefreakte apen uit de buurt moet zien te houden. Hilarisch.
Beat Freak heeft wat weg van dansspelletjes, alleen werk je hier met goed getimede handbewegingen en in Boxing Chump kun je bizar ogende tegenstanders tegen de vlakte beuken. Erg funny allemaal

SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 023-6250720 • WWW.EYETOY.COM

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: OPERATION RESURRECTION XBOX / PC / PLAYSTATION 2

SCORE **62** | GRAPHICS **6** | REPLAY **6** | GAMEPLAY **7**

De exclusieve levels en features voegen niet veel toe aan deze shooter, die mede door matige graphics en het ontbreken van multiplayer-opties een zeer onvoldaan gevoel achterlaat.





Een prima shooter op zowel de PC als de Xbox; dan zal het op de PS2 ook wel goed zitten, nietwaar?

Twee jaar terug werd Return To Castle Wolfenstein gereleased voor de PC en nu kunnen we er zowel op de Xbox als op de PS2 van genieten. Vreemd genoeg heeft de Xbox-versie de subtitel Tides of War meegekregen, waardoor je misschien zou denken dat het om een geheel andere game gaat.
Da's dus niet zo, want zowel de Xbox als de PS2-versie zijn ports van de PC-game. Wel is het zo dat de PS2-versie een handjevol nieuwe levels kent die je bij beide andere systemen niet terugvindt. Deze levels dienen als het ware als proloog voor de daadwerkelijke game die vele PC-gamers een tweetal jaren geleden in vervoering bracht. Echt iets toevoegen doen ze echter niet (ze zien er niet bepaald indrukwekkend uit en bieden weinig spektakel), dus dit extraatje is niet echt iets waar je als PS2-bezitter mee zult pronken.

MINDER

Waarschijnlijk heeft ontwikkelaar Raster voor die proloog-levels gekozen omdat het op een aantal andere vlakken minder te bieden heeft dan de PC en Xbox, heel wat minder zelfs.
Laat ik eerst maar even vertellen wat er nog meer nieuw is in deze versie. Zo is er in de strijd tegen Hitler en zijn Nazi-zombies aan jouw character B.J. Blazkowicz een nieuw upgrade systeem vastgeplakt; wanneer B.J. speciale items vindt, zullen bepaalde eigenschappen van hem verbeterd worden. Best een aardige feature, al zie ik aan de andere kant het nut er niet echt van in. Het is per slot van rekening een straight up shooter, dus dat soort gimmicks hoeven van mij niet per se.

"PS2-BEZITTERS WORDEN NAAR MIJN BESCHEIDEN MENING GEWOON GENAAID MET DEZE GAME."

Ook de implementatie van stealth is op zich wel funny, alleen is het niet echt goed uitgewerkt. Ik bedoel, als de vijand soms al begint te schieten terwijl je toch echt nog buiten zijn gezichtsveld bent, dan zit er iets niet helemaal goed.

SUKKELS

Dat brengt me bij de A.I. van de tegenstanders. Sorry, maar die is echt niet in orde. Zie je in goede FPS-titels de vijanden nog regelmatig dekking zoeken of groepen formeren, hier rennen die sukkels vaak één voor één jouw kant op om vervolgens koelbloedig neergeknald te kunnen worden. Kom op zeg, zelfs in dit soort heftige shooters verwacht ik iets meer intelligentie van de tegenstanders hoor!
Over de graphics ben ik ook niet echt te spreken (bijna niveau kartelige first generation PS2-games, inclusief soms gruwelijke collision detection en vijanden die, nadat je ze van het dak hebt geknald, in de lucht blijven zweven) en hoewel de Engelstalige spraak, de soundtrack en geluidseffecten redelijk in orde zijn, waren er maar weinig momenten dat ik volledig werd weggeblazen.

GENAAID!

En dan het allergrootste minpunt van deze game: in tegenstelling tot de PC en Xbox-versies heeft de PS2-versie geen co-op, multiplayer-opties, online support of wat dan ook. Hetzelfde liedje als in mijn Red Faction II-review dus.
En dus zeg ik ook hier: what the fuck? Geen mogelijkheden om het tegen andere gamers op te nemen en in plaats daarvan de PS2-bezitter opzadelen met een paar nieuwe levels en features? Ga lekker iemand anders voor de gek houden joh! PS2-bezitters worden naar mijn bescheiden mening gewoon genaaid met deze game.
Ben je in het bezit van een Xbox, dan kun je beter Tides of War aanschaffen en lekker met een boog om Operation Resurrection heen lopen. Heb je alleen een PS2, dan zeg ik: huren die game want neem maar van mij aan dat kopen leidt tot spijt. ◀




Ook goede muzikanten deze twee knapen. Ze stonden wekenlang bovenaan de charts met hun Tulband en het nummer "Moord met ons mee, jihadsikidee!"


Blijf nog effe liggen, ik ga nu lunchen want ik hoor net via de intercom dat ze vandaag m'n lievelingsgerecht hebben: Nazi Ramas.


Nou begrijp ik waar die naam SS vandaan komt. Da's natuurlijk van SpecSavers.

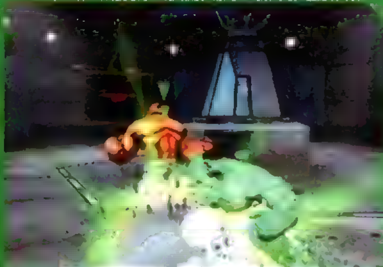
RASTER • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM/GAMES/WOLFENSTEIN — GENRE: FIRST PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	
7	5	6	68

Als je na de film nog niet genoeg hulkerigheid hebt genoten, biedt deze game een welkome aanvulling. Niets meer en niets minder.

Binnenkort komt de nieuwe Hulk film uit in de bioscoop en bijna tegelijkertijd is er ook een gelijknamig computerspel over onze grote groene vriend. Nou moe, dat is ook toevallig.


"Ach, nou is ze stuk."


Ik had vroeger ook vaak ruzie met m'n broer, dat komt in de beste families voor.



Da's nog eens wat anders dan een heroïne-hoertje op naaldhakken arresteren.

Wow, The Hulk is echt een meesterwerkje, er is namelijk precies genoeg aandacht aan besteed.
Op het eerste gezicht lijkt dit een simpel spel maar het is toch net ingewikkeld genoeg.
The Hulk zelf lijkt meer op Ron Brandsteder met Down Syndroom, toch is het groene beest net interessant genoeg.
Het verhaal stelt geen moer voor maar het is toch net aangrijpend genoeg. En de graphics.... je raadt het al. Ze zijn niet mooi maar toch net mooi genoeg.
Waarschijnlijk verkoopt deze game dan ook niet echt heel goed maar toch net goed genoeg.
En daarom ben ik bang dat er zeker een tweede deel uit zal komen maar daar ga ik me nu nog niet druk over maken. Ik ga eerst met Bruce Banner en zijn grote groene alter ego op zoek naar de Gamma Orb waarmee een boosaardige scientist (ik ben even zijn naam kwijt) probeert de wereld te veroveren.





THE HULK

"IK ZOU BIJNA ZEGGEN DAT DEZE GAME LEKKER WEGSPEELT MAAR GELUKKIG KAN IK ZOIETS NIET UIT MIJN STROT KRIJGEN."

STEALTH EN BEUKEN...

The Hulk bestaat uit twee soorten gameplay. Je speelt met Bruce Banner een soort van stealth missies, totdat hij boos wordt en verandert in The Hulk en dan kun je alles kort en klein slaan.
Dat werkt leuk, vooral omdat de stealth missies echt te lullig voor woorden zijn en het beuken met The Hulk gelukkig ongeveer 75% van de game beslaat.
Jammer alleen dat er in het hele spel maar een tiental verschillende vijanden zijn. Ze lijken allemaal op elkaar en dat doet me denken aan de succesdagen van Kung Fu Master waarbij alle characters hetzelfde waren en de vijf of zes level bosses de enige variatie brachten.
Nu worden de levelbosses met eenzelfde mate van enthousiasme ontvangen. In het land der blinden is eenoog namelijk The Hulk en hij pakt gewoon een auto van de straat en sodemietert die door je voordeur als de kleur hem niet aanstaat. Kijk, daar hou ik van. Geen woorden maar daden.

HIJ IS LANG GENOEG!

De game is niet echt lang maar toch lang genoeg. Misschien was ik gewoon blij dat ik het spel had uitgespeeld en kon het me niet zoveel schelen dat ik daar na een halve middag al mee klaar was. Buiten scheen de zon en ik had wel wat beters te doen dan die groene mafkees heelhuids door die paar leveltjes zien te loodsen.
Ik weet dat ik de game op de E3 best wel aardig vond maar als je even de moeite neemt om het spel wat beter te leren kennen, zie je dat elke vorm van kwaliteit in deze game puur oppervlakkig is. De vanzelfsprekende eentonigheid waarmee je deze game zult uitspelen (als je besluit om hem een dagje te huren in de videotheek) verbaasde zelfs een doorgewinterde gamer als ik.
Ik zou bijna zeggen dat deze game lekker wegspeelt maar gelukkig kan ik zoiets niet uit mijn strot krijgen. ◀

RADIKAL ENTERTAINMENT • VIVENDI • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.VIVENDI.COM
GENRE: ACTION ADVENTURE • SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 80

GRAPHICS 9 REPLAY 6 GAMEPLAY 8

JURJEN

Als je net als ik hebt genoten van de eerste Golden Sun, mag je de tweede eigenlijk niet missen.



GOLDEN SUN THE LOST AGE

The Lost Age is een zuiver vervolg op de eerste Golden Sun. Het is zelfs mogelijk om spelgegevens uit de eerste te downloaden in de tweede, via Link-snoer of password. Mag deel 2 eveneens een stralend hoogtepunt in het GBA-assortiment genoemd worden of is het vooral een herhalingsoefening?



Deze draak is van het Pedomaanse ras; hij steekt het liefst kinderen in de fik.




'One small step for man; one giant step for a stupid dwarf.'


Heel bijzonder; geen waterval maar een waterlift.


UFO gesignaleerd (Unidentified Floating Object).

In de eerste Golden Sun werden twee elementaire vuurtorens ontstoken, in deel twee achtervolg je het clubje van Saturos en Menardi om te voorkomen dat ze de volgende twee vuurtorens ontsteken.
Waarom? Nou, als je bereid bent je door de eindeloze conversaties te worstelen die de acht hoofdrolspelers in The Lost Age van tijd tot tijd met elkaar voeren, kom je erachter dat genoemde Saturos en Menardi proberen het zegel der alchemie te breken, zodat ze met deze oeroude natuurkunst over de wereld kunnen heersen.
Dit kernverhaal wordt ondersteund door een keur van subverhaaltjes, over de weggespoelde ouders van Jenna, de 150-jarige burgemeester van Tolbi, het verloren land Lemuria en het godenkind Sheba.
Klinkt allemaal erg interessant, maar zo heb ik het niet ervaren. Ondanks de zee van woorden blijven de personages plat als papier, hun motivaties dubieus en de grapjes weinig grappig. Hierdoor zijn de meeste teksten eigenlijk alleen maar geschikt om gapend door te drukken.
Gelukkig maakt, net als in deel 1, de aanvankelijke blabla in de loop van het avontuur meer en meer plaats voor goed uitgewerkte puzzelkerkers en interessante gevechten. En daar koop je zo'n game voor, toch?

> "EIGENLIJK LIJKT THE LOST AGE OP DE EERSTE GOLDEN SUN ALS DE ZON VAN WOENSDAG OP DE ZON VAN DONDERDAG."

VUURWERK

Net als in de eerste Golden Sun kun je weer diverse Psynergy-krachten leren die het mogelijk maken om je omgevingen op magische manieren te manipuleren. Je kunt bijvoorbeeld de Psynergy 'Move' gebruiken om een pilaar te verschuiven, of 'Whirlwind' om een hoop bladeren voor de ingang van een grot weg te blazen. Erg tof is ook de mogelijkheid om gedachten van dorpsbewoners te lezen, want als je ergens in het avontuur blijft steken is dit dé manier om aan tips te komen die je verder helpen.
Er bestaat ook Psynergy die je tijdens gevechten kunt gebruiken. Zo bekogel je gemuteerde ratten met ijspegels en vuurballen, laat je een stalactiet op een monsterkop vallen of hups je een bende skeletten de lucht in met een aardbeving.
Tijdens je omzwervingen over de wereldkaart en door kerkers kun je Djinn vinden, een luguber soort zakmonsters die je aan de drie figuren in je bondgenootschap kunt toewijzen, waardoor hun klasse en bruikbare Psynergy vaak verandert.
Echt spectaculair wordt het als je de Djinn gebruikt om eeuwenoude natuurgeesten op te roepen. Dan komt er ineens zo'n woeste demon het schermpje van je GBA binnenvliegen om op werkelijk knallende wijze af te rekenen met je vijanden.
Inderdaad, het vuurwerk uit deel één beleeft een comeback, alsmede de gedetailleerde graphics en de bombastische soundtrack.

TWEE ZONNEN?

Eigenlijk lijkt The Lost Age op de eerste Golden Sun als, eh, de zon van woensdag op de zon van donderdag. Er zitten wat andere poppetjes in je groepje en er zijn wat psykrachten toegevoegd, maar de game biedt niets wat niet naadloos aansluit op deel één.
Natuurlijk had ik liever het hele avontuur op één spelcassette beleefd, maar omdat Golden Sun 1 en 2 respectievelijk goed zijn voor 30 en 40 uur gameplay, leveren ze als opzichzelfstaande ervaringen toch nog meer uur per euro dan de holle doosjes die naast hen in de schappen liggen.
The Lost Age biedt net als de voorganger een ouderwets meeslepend rollenspel van het hoogste niveau, waarbij je het warrige verhaaltje weer graag voor lief neemt. ◀

GENRE: RPG / AANTAL SPELERS: 1 - 4 / VERWACHT: SEPTEMBER 2003 CAMELOT / NINTENDO / TEL: 030-6097100 / WWW.NINTENDO.COM

GRAPHICS 8 REPLAY 9 GAMEPLAY 8 80

Typisch zo'n racegame die zo uitdagend is dat je over de minpuntjes heen stapt.





MIDTOWN MADNESS 3

Microsoft's allereerste raceserie is toe aan deel 3. Met als prettige bijkomstigheid een koppeling met Xbox Live.


Hier zien we hoe de bruidegom alles in het werk stelt om nog op tijd op 't gemeentehuis te arriveren.


Titel voor een erotische film: 'met mijn bumper in jouw achterklep'.

De Midtown Madness-reeks was samen met Driver (PSX) de eerste 3D 'race-vrij-door-de-stad' game. Het PC-spel zette daarmee een trend, die gretig door andere developers zou worden overgenomen.
Dat de MM-reeks nooit het commerciële succes heeft behaald als bijvoorbeeld GTA en The Getaway, ligt aan het feit dat Microsoft steeds trouw is gebleven aan geweldloosheid. Tja, voor veel gamers wordt racen pas echt leuk als je ook nog een paar argeloze voetgangers kunt onthoofden.

"ONDANKS DE 24° BUITEN, HEB IK HET HELE WEEKEND BINNEN GEZETEN OM KEER NA KEER MISSIES WEER OP TE STARTEN."

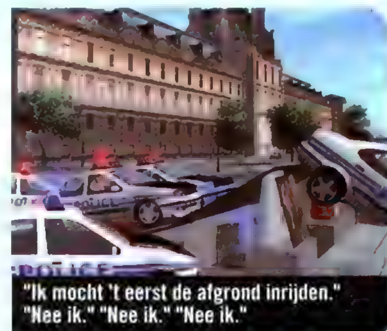
UNDERCOVER

Ik vermoed dat het fenomenale succes van met name de GTA-reeks Microsoft aan het denken heeft gezet. Enkel cool racen in de Cruise, Checkpoint of Blitz mode bleek onvoldoende, daarom bevat deel 3 de 'Undercover mode'. Hierin moet je in de twee steden van dit spel, Parijs en Washington, binnen een bepaalde tijd opdrachten uitvoeren. Je wordt ondermeer taxichauffeur, pizzakoerier, politieman, ophaler van huurauto's etc.
Ik heb weinig behoefte om beide verhaallijnen te vertellen, aangezien die tot de meest geforceerde stories behoren die ik ooit ben tegengekomen: stuitend ongrappig en schaamteloos gejat. De taximissies lijken sterk op Taxi Driver en het maffia-sausje in Washington doet denken aan GTA. Ik weet dat Microsoft wil dat jong en oud deze game kan spelen, maar het is allemaal wel heel slapjes uitgewerkt.

DODELIJK

Begrijp me goed, met de actie in de Underground mode is niks mis. De steden zien er lekker uit (alhoewel geen Project Gotham niveau) en aan het prima race-concept van deel 1 en 2 is weinig veranderd. Nog steeds moet je zo snel mogelijk via checkpoints bij de finish komen. Hoe je dat doet, via de voorgestelde route of middels een zelf gekozen weg, bepaal jij.
Waar de menustructuur debiel eenvoudig is (Microsoft wil immers dat iedereen de game kan spelen), levert het racen meer problemen op. Niet door de besturing; da's gewoon gassen en remmen; vlieg je echter de bocht uit, dan stuiter je weliswaar bijna altijd via de huizen de baan weer op maar na een big fuck up ben je vanwege de scherpe tijden vaak kansloos.
En dan kom ik bij het grootste probleem van deze game. Het roterende kaartje in beeld is te klein om echt goed te kunnen bekijken en de gele pijl geeft vaak erg weifelend de bocht aan, en dat is zeker in het bochtige Parijs dodelijk. De vijftig missies leveren zodoende veel trail en error op. In mijn opinie wint niet zozeer degene die het best kan rijden, maar de beste kaartlezer. En dat kan toch niet de bedoeling zijn.


Je zou 't haast denken, maar dit soort autootjes groeit niet aan de bomen hoor.


"Ik mocht 't eerst de afgrond inrijden." "Nee ik." "Nee ik." "Nee ik."

COMPLIMENT

Dat dit trial en error gedoe niet gaat frustreren, komt omdat de game ontzettend lekker rijdt en extreem funny is om te spelen. Ondanks de 24° buiten, heb ik het hele weekend binnen gezeten om keer na keer missies weer op te starten, want je wilt hem afmaken. Voor de eer maar ook om nieuwe wagens (dertig in totaal) en missies te unlocken, en dat is het grootste compliment dat je een developer kunt maken. ◄

DIGITAL ILLUSIONS • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.XBOX.COM

GENRE: RACE • ONLINE: XBOX LIVE - SPLITSCREEN - SYSTEMLINK • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: OUT NOW

AND THE W

PU team installeert ultieme gameroom in Alkmaar


"Kolere, het lijkt de zaterdagmiddag bij de Aldi wel."


"Sorry jongens, m'n kamer is op zolder."


De rest van de games en DVD's wordt nagestuurd. PTT Alkmaar zoekt extra personeel.


Het was zo'n rustige straat...

Je koopt eens voor de gein een PU'tje want je hebt geen moer te doen, je vindt de prijsvraag wel geinig, paast een SMS'je of vijf weg, doet een gokje en zegt dat het zwikkie zo'n 7700 euro kost... en je wint wat. Namelijk een zolderkamer vol gamesgear.

DE LUCKY BASTARD



Wie: Arnold Stierp
Waar: Alkmaar
Leeftijd: 18
Favo game: Final Fantasy X

Ziehier in een notendop het verhaal van de 18-jarige Arnold Stierp uit Alkmaar. Geen super hardcore gamer, maar gewoon een toffe gast die een paar keer per week stroom door zijn PlayStation 2 jaagt om Final Fantasy, Devil May Cry of een andere RPG tot een goed einde te brengen. Of hij speelt een potje Unreal Tournament 2003 online op zijn Pentium II slak.
Zoals Arnold zijn er velen in Nederland en een flink aantal van hen deed mee aan de prijsvraag die we in PU 6 hielden. Ruim 19.000 smsjes kregen we in totaal, velen van abonnees en/of hardcore gamers. Gasten die elke dag uren achter hun beeldscherm doorbrengen, verslaafd zijn aan pixels en polygonen en hadden willen sterven voor deze prijs, hun moeder hadden wil verkopen of desnoods hun huisdier hadden willen offeren.
Echter, het lot wees Arnold aan, de man die af en toe wel eens een PU koopt, als er games in staan die hij cool vindt, ongeveer tien games per jaar koopt en een engel met vraatzucht op zijn deurpost heeft zitten, want in huize Stierp werd onlangs ook al een scooter gewonnen. Twee keer meedoen met een actie en twee keer winnen. Geef die gast een blauwe jurk en het zit weer vol bij Jomanda.

EFFE BELLEN

Onderstaand de letterlijke weergave van het telefoongesprek tussen Niels en mister Stierp.
Arnold: Ja...
Niels: Hoi, je spreekt met Niels Roodenburg van Power Unlimited, als het goed is heb je...
Arnold: Sorry ik heb effe geen tijd, ik bel je zo terug... tuut, tuut, tuut.
Niels: Hallo ... what the fok... na ja!
Een minuut later gaat op de redactie de telefoon.
Niels: Power Unlimited met Niels Roodenburg.
Arnold: Shit je bent het echt, sorry, ik ben op mijn werk en mijn baas stond naast me. Waarvoor bel je?
Niels: Je hebt toch meegedaan aan een prijsvraag in de PU?
Arnold: Ja!
Niels: Die heb je gewonnen.
Arnold: Shiiiiiiiit!!!!!!!

FAMILIE DOORZON

Arnold woont in een rustige buitenwijk in Alkmaar. Je weet wel, zo'n kindvriendelijke buurt, waar je de vogeltjes nog hoort, je buurmeisje op straat hinkelt (en niet omdat ze een schop van een hangjongere heeft gehad) en iedereen de deur overdag open kan laten staan.
De familie Stierp bezit een doodnormale rijtjeswoning, die prachtig aan het water ligt. Als we aanbellen, wordt er niet opengedaan. Wat in principe ook niet hoeft, omdat de deur van het slot is. Maar ja, je gaat niet zo maar naar binnen. Zal je zien dat een oplettende voorbijganger de politie belt en ons aantreffen in een vreemd huis met een bus vol gamesspullen ter waarde van ettelijke duizenden euro's, zonder één enkel bonnetje...
Na enig heftig belwerk van J.J. (we zien de rekening wel tegemoet) staat Arnold dan buiten, the chosen one. Te glimlachen van oor tot oor. Helaas voor Niels, Jeroen en J.J. bevindt zijn kamer zich op zolder en dat betekent dat het op de terugweg flink in de bus meurt. Bovendien blijkt dat de ouders van Arnold bij de kamertoewijzing geen rekening hebben gehouden met de hoeveelheid gamegear die we naar binnenschuiven. De kamer van krap 2 bij 2 zit binnen een uur nokvol met dozen en als Jeroen zich uitstrekt stoot ie bijkans zijn harses.

INNER IS...


Nou niet zeggen dat je deze 't tofste vindt hè. Ooh, je kan er ook op gamen.


"Ach, die Socom Special Edition met dat dope stickeralbum mist ie toch niet."

VRAGEN EN ANTWOORDEN

Hoeveel Leisure Suit Larry Adventures zijn er uitgekomen?
Een instinkertje, want alhoewel de serie tot deel zeven loopt, zijn er maar zes delen uitgekomen. Na deel drie zei Al Lowe (destijds head honcho van Sierra) immers dat er nooit een deel vier zou komen. Toen men later besloot toch door te gaan met de serie, ging men dus maar gelijk aan de slag met deel vijf.

Wat was de codenaam van de Nintendo 64?
Dat moest natuurlijk de Ultra 64 zijn. De Dolphin was de codenaam voor de GameCube en Super 64 klinkt meer als benzine voor je Kever.

Hoe heet de ontwikkelaar van Grand Theft Auto 1 en 2.
Dat was niet Take 2, die zijn immers de publisher van de game in Europa. Ook niet Digital Anvil, die zijn verantwoordelijk voor o.a. Freelancer en Brute Force. En dus was het juiste antwoord DMA Design.

Welke Oddworld titel was een launchtitel voor de Xbox?
Dat was natuurlijk Munch's Oddysee. Deze titel zou oorspronkelijk op de PlayStation 2 verschijnen maar werd toen met de ontwikkelstudio Oddworld Inhabitants exclusief naar de Xbox gehaald.


Van zolderkamertje...


Tot ultieme gameroom.

PAST NET

Van een PS2 en een vage PC, breidt Arnold zijn gamesverzameling uit naar alle consoles, TFT-scherm, vette luidsprekerset, vele stuurtjes en controllers, een racestoel, etc.
Met een beetje geweld past het allemaal net. Da's wel zo fijn voor Arnold, anders had ie voortaan in zijn PlayStation 2 racestoel moeten slapen. Da's nog te doen in je eentje, maar met vriendin erbij wordt het toch lastig. Tweede optie was maffen op de zonnebank in de gang, maar je zal maar in je slaap met je grote teen op de aan-knop drukken...
Slapen zal Arnold volgens ons sowieso lang niet meer doen. Ten eerste omdat hij een game of dertig te spelen heeft, ten tweede omdat we al die games bij gebrek aan kastruimte pontificaal op zijn bed hebben geflikkerd.
En mocht ie effe een pauze willen nemen, dan gooien zijn vrienden ongetwijfeld roet in het eten want toen Arnold ons terug naar de bus bracht, hoorden we vanuit het zolderraam duidelijk de typische sound van een racegame naar buiten klateren. ◄


En dan heb je ineens nog iets dat je nog niet had... vrienden!


"Nou ja, er kon niet eens een footje vanaf."

PC

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 80

RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE

Terwijl we gespannen wachten op Broken Sword: Sleeping Dragon en de nieuwe Full Throttle, komt eerst deze smakelijke Spaanse tapas onze adventure papillen verwennen.

Brian is nogal een lulletje rozenwater. Sympathiek, maar een beetje een Joris Goedbloed. Wanneer er dan ook een (bloedmooie) dame voor zijn auto gaat liggen, brengt hij haar naar het ziekenhuis en wacht net zolang bij haar bed tot ze bijkomt.
De rondborstige dame (anders was ze niet bloedmooi, toch?) komt inderdaad weer bij en blijkt Gina te heten.
Ze vertelt je dat ze getuige was van de moord op haar vader én dat de maffia haar op de hielen zit. Zelf heeft ze geen idee waarom, maar Gina blijkt zonder het te weten een geheim met zich mee te dragen waar de heren van de Cosa Nostra uitermate geïnteresseerd in zijn.

ROADTRIP

Wat volgt is een soort roadtrip-achtig adventure waarbij Brian en Gina steeds op de vlucht zijn voor de gorilla's van de maffia die er overigens niet voor terugdeinzen bruut geweld te gebruiken. Ondanks de cartoony look van het spel wordt er behoorlijk in geschoten en vallen er zowaar doden. Ja, ja... het uiterlijk mag dan gezellig aandoen, de inhoud is redelijk volwassen, overigens met een flinke scheut humor.

COMBINEREN

De ontwikkelaars hebben heel goed gekeken naar old skool adventures zoals Monkey Island en de (weet je nog wel oudje) Leisure Suit Larry serie. Het gevolg is dat fans van het ouderwetse point-and-click genre zich kunnen uitleven in de komische en bizarre puzzels, conservaties en het combineren van voorwerpen.
Het is allemaal an sich niets nieuws onder de zon, maar het leuke verhaal en de comic stijl zorgen ervoor dat Runaway genoeg eigen smoel heeft. Vooral longtime fans van het adventure zullen nostalgische gevoelens ervaren wanneer er weer op absurde wijze voorwerpen met elkaar gecombineerd moeten worden om verder te komen.
Zo zul je nogal eens moeten ontsnappen en handelingen die je in het normale leven nooit zou uithalen, doe je nu opeens wel. Dat heeft een schaduwzijde; je gaat van gekkigheid maar alles met alles combineren. Buskruit mengen met lippenstift? Natuurlijk! Logisch toch?
Een ander typisch old skool adventure probleem is het pixel hunting naar dat ene voorwerpje of object - omdat je anders niet verder kunt - ingebed in een onvergeeflijke lineaire spelstructuur. Hierdoor zit je nogal eens muurvast maar ook dat doet de oude adventure tijden herleven. En eigenlijk waren dat hele mooie tijden. ◄


Effe chillen op een authentiek Spanbroeker zitmeubel.


Tja, jongens, we moeten gewoon effe wachten tot ze dorst krijgt...

PC

OUT NOW • CODEMASTERS • TEL: 026-3527523 • WWW.CODEMASTERS.COM

SCORE 89 | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9 | J.J.

COLIN MCRAE 3.0


"Hé eikel, leg dat doktersromannetje eens neer en vertel me liever welke kant ik op moet!"


Dat je als coureur en bijrijder zo lang bij elkaar kunt blijven. Ik krijg na één autovakantie al de neiging weer op mezelf te gaan wonen.

Terwijl Colin McRae 4 op de E3 al op de consoles getoond werd, krijgen de PC-gamers alsnog deel 3 voor de kiezen.

Waar vroeger de PC-bezitter als eerste de nieuwste games had en de console gamers het met de ports moesten doen, is het nu al tijden andersom.
En Codemasters kan wel roepen dat de game geoptimaliseerd is voor de PC en dus geen straight port, maar het verschil is toch echt klein. Gelukkig dat het een steengoed spel is, anders voel je je toch een beetje bekocht.
Of klink ik nu als een rancuneuze zak die de consoles het succes misgunt?

IT'S ALL THERE

Anyway, voor een precieze inhoud van de game pak je nummer 11 van 2002 erbij.
Ik hou het simpel met de mededeling dat je in de PC-versie ook met Colin of de coureur van een van de andere wagens uit het circuit je ding doet in verschillende landen op verschillende soorten ondergrond, en dat verschil merk je goed.
Gelukkig kun je de wagens optimaal instellen, zodat dit niet leidt tot frustratie maar juist een uitdaging wordt.
CM3.0 steekt in drie opzichten boven de rest uit. Ten eerste grafisch. Op de weg is CM3.0 King; op schitterende parkoersen rijden prachtig vormgegeven wagens zich spectaculair vies of kapot. En, godzijdank, heeft die schade ook repercussies voor je rijstijl. Overigens zul je datgene wat je voor je op de weg ziet, ook voelen als je er overheen rijdt; van plassen water tot losse keien.

PLAT & LULLIG

Zoals Boris in zijn review al schreef, kunnen de wagens eindelijk van de circuits af. Echter, afgezien van het feit dat dit je kostbare tijd kost, is het ook visueel niet echt een pretje om daar te komen. Plat plubliek en wat lullige huizen en bomen steken echt af tegen de pracht op de weg. Ik denk dat Codemasters gewoon 80% van de polygoontjes voor de wagens en de track heeft gebruikt. Een legitieme keuze.

REALISME

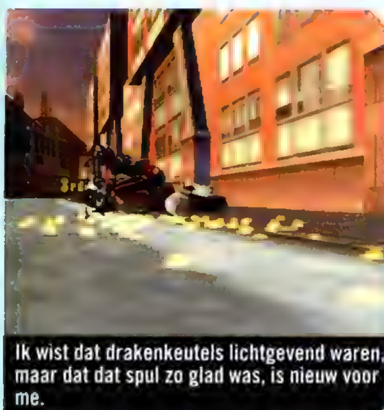
De tweede kracht van CM3.0 schuilt in het realisme. Ik zal niet meer zeggen dat dit de real thing is, want een game is een game, maar het biedt wel pittige rallyactie. Je zult in de moeilijkste modes niet zomaar de koppositie pakken, en dat ligt dan niet aan fouten in de programmatuur maar gewoon aan het feit dat je er (nog) geen moer van kan. Uitdagende gameplay noemen we dat.
Tenslotte is daar nog de besturing, die is wederom top. De wagens voelen goed aan en je merkt ook echt de interactie met de weg. Voeg daar aan toe een goede multiplayer (vier man in een LAN) en de rallyfan kan z'n poeplap trekken.. ◄

XBOX / PS2 / NGC

OUT NOW • ACCLAIM • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ACCLAIM.COM/GAMES/SPEEDKINGS

SCORE **59** | GRAPHICS **6** | REPLAY **6** | GAMEPLAY **6** | SKATE

SPEED KINGS



Ik wist dat drakenkeutels lichtgevend waren, maar dat dat spul zo glad was, is nieuw voor me.



Speedkings zijn ook te herkennen aan hun wijd opengesperde ogen en aangetaste neustussenschotten.

Acclaim vervangt in Speed Kings de voertuigen uit hun heerlijke Burnout-games door motoren en hoopt daarmee net zulke hoge ogen te kunnen gooien...

De extreme racegame Burnout en het recente vervolg hebben alles in zich om bestempeld te worden als topracer: snelheid, agressie, spectaculaire stunts en een heerlijke bediening.
Acclaim heeft wat dat betreft goud in handen en omdat ze niet achterlijk zijn, hebben ze ontwikkelaar Climax London aan het werk gezet om een soortgelijke game te maken, maar dan met motoren.
Wel, op het eerste gezicht lijkt Speed Kings dezelfde status te kunnen bereiken als Burnout, tot je de game wat langer speelt. Al snel komen dan de zwaktes van deze motoracer aan het licht, en dat zijn er nogal wat.

NIET GENOEG

Met de features is weinig mis; ruim twintig helaas ongelicenseerde maar wel op real life gelijkende motoren, drie singleplayer en vijf multiplayer modes, combat- en trick systems en dat alles op een achttiental tracks. Alles gebaseerd op het Burnout-principe.
Nou, dan kan er toch niks misgaan, zou je denken. Fout. Er zit weliswaar volop snelheid in de game en de stunts zoals onder trucks doorglijden en handstandjes uitvoeren zijn best aardig, maar het is gewoonweg niet genoeg om ook maar in de schaduw te staan van Burnout.
Zo vind ik dat het trick system nog wel wat uitgebreider had mogen zijn want het handjevol stunts dat je nu kunt uitvoeren, is vrijwel te verwaarlozen. Kutte eraan is ook dat veel van die tricks met grote snelheden vaak tot mislukken gedoemd zijn. De crashes volgen elkaar dan ook in rap tempo op.
Meestal zul je eerst wat snelheid moeten minderen om een crash te voorkomen en dat kun je natuurlijk niet gebruiken als je het in de verscheidene modes tegen andere motorrijders opneemt. Het moge duidelijk zijn dat de frustratiefactor hoog is. Te hoog voor een arcade style racer.

ONDERMAATS

Grafisch doet deze game mij weinig tot niets; ondermaats voor een Xbox-game. Sommige effecten zijn wel redelijk uitgevoerd maar het gebrek aan variatie in voertuigen op de weg, de slowdown in drukke situaties en de afwezigheid van schaduweffecten gaven mij een zeer onbevredigd gevoel.
Ook het geluid is magertjes, met magere broem broem sounds en een irritante soundtrack.
Op de bediening heb ik verder niet veel aan te merken, evenals de A.I. van tegenstanders en het vrij realistische rijgedrag van andere voertuigen op de weg.
Maar toch; Speed Kings heeft op de Xbox simpelweg te weinig in huis om door het leven te gaan als top racer. Het is dan ook middelmaat ten top.◀

PC

JAN | GRAPHICS **8** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **8** | **82** SCORE

STAR TREK ELITE FORCE II

Trekkies hebben betere tijden gekend wanneer het op games aankomt. Maar met Elite Force II doorbreken Munro en zijn Hazard Team de stilte met aangenaam schietgeweld.

Raven kreeg behoorlijk wat kritiek op Elite Force. Ondanks dat velen het een van de betere Star Trek games vonden (toegegeven, dat was niet zo heel moeilijk), was het spel veel te kort. Dat is deze keer ondervangen en ook op andere punten heeft Ritual, Elite Force II verbeterd ten opzichte van zijn voorganger.
De gameplay is gevarieerder, de makers hebben alles uit de Quake III: Team Arena engine geperst en de vijanden en de omgevingen zijn behoorlijk divers.
Het is en blijft echter een typische Star Trek game en de science-fiction settings zullen niet iedereen aanspreken, maar kritiek als zou het spel steriel ogen vind ik ongegrond.
De settings van Star Trek spaceships in de series en films ogen ook steriel en de game weet locaties en bekende Star Trek personages knap tot leven te wekken. Ja, de QIII engine wordt wat bejaard maar hij kan nog best mee en EF II bewijst dit.

BESTURING

De gameplay behelst merendeels knallen. Lekker is het dat als je op pad gaat met je Hazard team, je andere teammaten nagenoeg nooit in de weg lopen. Dat lijkt nogal logisch maar veel games laten hier steekjes vallen.
Naast het over de kling jagen van bekende en minder bekende rassen, valt er meer te puzzelen dan voorheen.
De niet al te lastige hersenbrekers zullen je nooit lang van het lasergeweld afhouden maar de tricoder – met verschillende scanfuncties en views – zorgt voor aangename afwisseling.
Zo is het saboteren van sloten, het onklaar maken van elektravelden en het op zoek gaan naar geheime gangen allemaal ingebed in kleine gameplay onderdelen. En het betaalt zich uit.
Check je goed de omgevingen voor hidden area's dan kun je bijvoorbeeld een energiebron kapotschieten zodat latere vijanden je met rust laten. Vind je de hidden room niet, dan moet je er later met volle vuurkracht in.
Het is een verademing dat er ook wat open levels zijn en dat hadden er nog wel wat meer mogen zijn.
Toch slaagt Ritual grotendeels met glans; ze hebben echt de moeite gedaan een leuk en afwisselend Star Trek verhaal te vertellen dat lekker spannend wordt. Ook de levelbosses zijn smaakvol.
Multiplayer modes zijn dan nog leuke extra's al verwacht ik absoluut niet dat gamers massaal hun CS, BF 1942 en UT sessies ervoor af gaan zeggen. Toch valt hier meer dan genoeg te halen voor triggerhappy Trekkies. ◀



Die wijven zaten laatst 3 uur lang in een schoonheidssalon... en dat was alleen nog maar voor een schatting van de kosten.



Zie het maar als een soort sci-fi ballenbak.

PC / XBOX

J.J. | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | SCORE 75

F1 CAREER CHALLENGE 99-02

Let goed op als je deze game wilt kopen want EA houdt je voor de gek met de naam; er zit helemaal geen career mode in!

Afgaand op de naam zou je allicht denken dat er in deze game een Career mode zit, zoals we die kennen uit de console-versies van deze game. In die games kun je proberen een plaatsje te veroveren in de F1 wereld, en dat begint echt met testritten voor de grote teams.
In de PC-versie krijg je alleen de opgepoetste versies van F1 1999 t/m 2002 voor je kiezen. Je kiest een van de merken uit en de rijder stapt in en gaat racen. Het persoonlijk tintje bestaat uit niet meer dan het invoeren van je naam en het kiezen van een nationaliteit. Dat was in de gewone F1 games ook al het geval en als je denkt dat EA iets met de aanwezigheid van de vier seizoen heeft gedaan, heb je het ook goed mis. Er is totaal geen interactie tussen de seizoenen.
Kortom, ik voel me een beetje bekocht als F1-fan en fanatiek racegamer en ik denk dat de bezitters van een F1 game van EA dat ook zullen hebben.
Daarom splits ik deze review in tweeën. Voor gamers die al een EA F1-game in bezit hebben biedt Career Challenge te weinig nieuws, voor de overigen ga ik verder met mijn review, want F1 CC is op zich geen slecht spel.

SLORDIG

Developer ISI heeft de engine van de 2002-versie gebruikt, opgepoetst en daar vervolgens de wagens van seizoen 1999, 2000 en 2001 ingestopt. Het realisme is goed gedaan; geen Grand Prix-niveau maar de wagens en circuits kloppen, de telemetrie van alle seizoenen is aanwezig en het verloop van de wedstrijden (regen, ongelukken) is identiek aan het echte verloop.
De besturing van de F1-reeks is prima. Waar ik bij de Grand Prix games altijd eerst een paar dagen moet oefenen om echt mee te kunnen komen, gaat dat bij de EA-games vrij snel en dat maakt de game uitermate geschikt voor casual gamers. Binnen de kortste keren vocht ik in de moeilijkste mode pittige gevechten met de voorhoede uit.
Jammer is wel dat de game veel slordigheden bevat. De A.I. volgt vaak een voorgeprogrammeerde lijn, zonder op jouw acties te letten.
Bizar is het feit dat alle teams steeds pitsstops maken, terwijl jij dat niet hoeft te doen en dan is het makkelijk winnen. En waarom gaan tijdens de kwalificatie, wagens die in hun outlap zitten niet opzij als jij in een snelle ronde zit?
Allemaal bewijs dat F1 Career Challenge 99-02 geen echte sim is, maar een aanvaardbaar product voor de gamer die lekker wil racen met zijn favorieten... en die dus niet al over een oude F1-game beschikt. ◄


Echte F1 kenners, zien aan de soort bomen dat dit de Grand Prix van Australië is.



En wisten jullie ook dat die sterretjes op de helm, het aantal overreden baancommissarissen aangeeft?

PC | OUT NOW • ARXEL TRIBES • MINDSCAPE • TEL: 020-4953030 • HTTP://MISTMARE.ARXELTRIBE.COM

SCORE 70 | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | JAN

MISTMARE


Weten we meteen hoe die gast kaal is geworden.


"Nee bij mij ook niet. Ik heb nu al vier flessen van die kwakzalver gekocht, maar nog geen haartje te zien.

Achter de wat vage titel Mistmare schuilt een ambitieuze RPG, die helaas gebukt gaat onder een onlogische besturing.

Mistmare is nu typisch een voorbeeld van een game die mensen gefrustreerd na tien minuten wegleggen door de vreemde besturing, en dat is eigenlijk best jammer want als je door de zure appel heen bijt, kom je er achter dat Mistmare best wel wat te bieden heeft.
Een spannend verhaal bijvoorbeeld, zich afspelend in middeleeuws Europa, waarbij je in de schoenen staat van Isador; een wees opgevoed door monniken en de kale held van deze game. Een held die op queeste gaat, op zoek naar een verdachte in een moordzaak maar al snel blijkt er veel meer aan de hand.

MAGISCHE MIST

En dan is er nog een magische mist die al vele slachtoffers heeft geëist. De enige manier om de mist te overleven is met behulp van countermagic en uiteraard beschikt Isador daarover.

BESTURING

Een prima uitgangspunt ware het niet dat de besturing behoorlijk wennen is.
Het doet denken aan de alternatieve versie van de besturing uit Hitman (1) en die was ook niet om over naar huis te schrijven.
De camera zwiept behoorlijk heen en weer en het eerste dat je wilt doen is de muis sensitivity aanpassen.
Het rare is dat je Isador bestuurt met je pijltjestoetsen maar dat je daarna met je muis op de grond moet klikken om de goede richting aan te geven.
Links en rechts wordt dus automatisch strafen, terwijl bij 999 andere third-person games de hoofdpersoon dan om zijn as draait. Daarnaast zoom je ook in en uit met je muiswiel hetgeen alles behoorlijk onhandig maakt.
Dit relaas over de besturing lijkt zout op slakken leggen na de mieren geneukt te hebben, maar als je in het begin al loopt te hannesen is dat geen goede kennismaking. En nogmaals, dat zou jammer zijn want Mistmare kent behoorlijk diepe gameplay.
Zo zijn er verschillende vechtstijlen die je kan uitbouwen en zijn er twee leerscholen der magie die je kan volgen.

MIDDELEEUWSE PLATTEGRONDEN

Voor de graphics hebben de makers gebruik gemaakt van middeleeuwse plattegronden van Antwerpen en Rome om de steden en settings zo echt mogelijk na te maken en dat is zeer accuraat gedaan. Wie ooit in Antwerpen is geweest zal een aangename aha-erlebnis ervaren.
Fans van RPG's en middeleeuwse sferen in het bijzonder, moeten dus zeker even de demo donwloaden en proberen aan de vreemde besturing te wennen. ◄

XBOX / PC

OUT NOW • GRATUITOUS GAMES • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM

SCORE **75** | GRAPHICS **7** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **7** | JAN

SOLDIER OF FORTUNE II



Eerst dacht ie nog dat 't de klaprozen waren, maar toen ie de granaatscherven uit z'n reet pulkte, begreep ie hoe laat 't was.



Vanwege hun lijfspreuk 'wat er ook gebeurt, altijd blijven lachen', werden ze ook wel het Bassie & Adriaan squad genoemd.

Soldier Of Fortune II op de Xbox is lekker knallen maar haalt toch niet het niveau van Return To Castle Wolfenstein.

Zo heb je alleen Unreal Championship en Halo als knalvoer op de Xbox en zo zijn er opeens Wolfenstein, Brute Force en SOF II: Double Helix voorhanden.
Die laatste is een poort van de PC-versie van vorig jaar en als ik één woord zou moeten kiezen voor de arbeid van Gratuitous games dan is het 'degelijk'.
Daar waar Return to Castle Wolfenstein op de Xbox de nodige extra content en nieuwe missies meekreeg, is SOF II redelijk rechttoe, rechtaan gepoort.
Gelukkig is ook hier de inmiddels bewierookte, bejubelde, opgehemelde Halo besturing toegepast, dus je manoeuvreert lekker en soepel als John Mullins door een bulk missies en levels waarbij je menig terrorist een arm van zijn romp knalt, een been onder zijn middel vandaan maait of zijn schedelplan openrijt met een compleet arsenaal aan schietijzers.
Het is run & gun all the way en de geringe hoeveelheid stealth die de PC versie bezat, is nu nog minder aanwezig; alles met het console publiek in gedachten, dat in de ogen van ontwikkelaars blijkbaar meer snelheid wenst en minder geduld heeft.

BESTURING

Waar ik een beetje moe van word zijn de beweringen van developers ten aanzien van poorts waarbij gesteld wordt dat de game "enhanced" is.
Zo zouden ook nu de graphics verbeterd zijn; het tegendeel is waar. De karakters en de wapens zien er puik uit maar de graphics van de omgevingen ogen minder en zelfs hier en daar flets. Op de PC was dat in sommige gevallen al zo, maar nu lijkt het af en toe net of de makers zijn vergeten de boel in te kleuren of dat je je televisie te licht hebt ingesteld. Je kunt in ieder geval duidelijk zien dat deze game niet van scratch is opgebouwd voor de Xbox.

ONOPVALLEND

Qua netto gameplay valt er weinig te klagen. Het aantal missies is zeer talrijk, er is de random mission generator en je kunt knallen via Xbox Live. Alle gangbare speelmodes zijn aanwezig maar ze zijn lang niet zo uitdagend als Return To Castle Wolfenstein.
Met name bij die laatste game had ik veel meer het gevoel dat er echt veel tijd en moeite in was gestoken, terwijl SOF II voor Xbox gewoon netjes zijn ding doet zonder bijzonder op te vallen.
De twintig multiplayer levels zijn zeker de moeite waard om in rond te rennen en lekker met of tegen je vrienden in rond te knallen. En als Xbox Live je nieuwe passie is, dan is Double Helix een aanschaf van degelijke kwaliteit, niks meer en niks minder. ◀

XBOX / PS2 / NGC

SKATE | GRAPHICS **7** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **9** | **81** SCORE

WAKEBOARDING UNLEASHED FEAT. SHAUN MURRAY

Shaun Murray? Wakeboarding? Wie en wat is dat nou weer? Het moet niet veel gekker worden met Activision en hun extreme sports line-up!

Skaten, motorracen, surfen, snowboarden, BMX'en, het zijn allemaal bekende extreme sporten die we in verschillende gedaanten op de consoles hebben kunnen spelen. Wakeboarding daarentegen ben ik nog niet eerder tegen het lijf gelopen.
Voor degenen die geen flauw idee hebben waar het hier om gaat: wakeboarding laat je net als een waterskiër achter een speedboat aan gaan. De ski's zijn echter vervangen door een speciale board; hiermee zul je trucjes moeten uithalen op de golven die de boot veroorzaakt, evenals op attributen die zich in en langs het water bevinden.
Je kunt dus stellen dat dit de grote onbekende is in Activision's extreme sports line-up, maar dat maakt deze game zeker niet minder interessant. Hell, ik heb deze game nu een paar dagen gespeeld en ik kan jullie vertellen dat je absoluut geen wakeboarder hoeft te zijn om hiervan te kunnen genieten.

VARIATIE

Ontwikkelaar Shaba Games heeft de basisprincipes van Tony Hawk gepikt en er een geheel eigen draai aan gegeven. Het trick systeem is grotendeels hetzelfde en ook de besturing komt heel erg overeen. Het is dan ook bijna een vanzelfsprekendheid dat deze game een heerlijke bediening heeft met makkelijk uit te voeren tricks en combo's.
Wat WU toch een eigen gezicht geeft, is het feit dat er ontiegelijk veel variatie zit in de gameplay. Zo kun je zowel met als zonder het koord dat zich aan de boot bevindt, trucjes uithalen en zul je om bepaalde opdrachten uit te voeren ook zelf achter het stuur moeten kruipen.
Ook multiplayer-modes als Trick en Horse kennen we van Tony's games, maar het is de co-op functie die er zonder twijfel bovenuit schiet. Hiermee kun je namelijk je maatje de boot laten besturen terwijl jij allerlei vette moves uit de kast tovert.

WATERGOLVEN

De elf over de gehele planeet verspreide levels ogen misschien niet allemaal even mooi, ze steken qua structuur echt heel goed in elkaar. Ze zijn zeer gevarieerd zodat je zelfs na tig keer spelen weer nieuwe mogelijkheden ontdekt om tricks te kunnen maken.
Ook het golvende water is zeer realistisch uitgewerkt; de interactie tussen boarder en golven is wat dat betreft uitstekend.
Tegenover al dit moois staat wel dat ik iets als een create-a-boarder functie mis, evenals de mogelijkheid om de zeven beschikbare wakeboarders te upgraden. Laten we hopen dat deze opties er in de toekomst wel bij zullen zitten, want dat zou deze toch al ijzersterke game in één klap in het rijtje van THPS en Agressive Inline plaatsen. ◀



Wat een idioot gedoe is dit. Maar nou snap ik die naam, Wakeboarden is voor gasten die een beetje week in hun hoofd zijn.



Ik ben overigens wel benieuwd hoe dat straks onder dat bruggetje gaat. Daar zul je met je weke hoofd tegenaan clashen!

SCORE 71 | GRAPHICS 6 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7

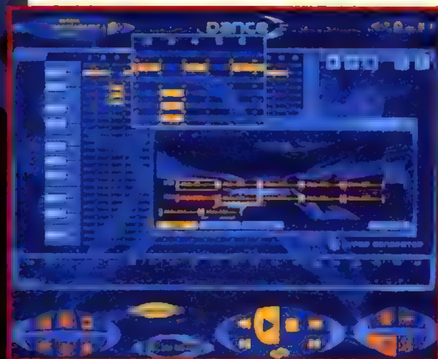
De PS2-titel beperkt je behoorlijk in je creatieve vrijheden; maar op de PC zul je als beginnend producer heel wat kanten uit kunnen met eJay's music creation software.


SKATE




Compressor, drive, speed'? Jeroen, volgens mij heb je een of ander telemetrie-scherm van een Formule 1 game in m'n mappie gepleurd.


Tegenwoordig doen ze dat scratchen met CD's hoor.




Zo, dat klinkt vet!

EJAY MUSIC SOFTWARE

De laatste eJay-releases krijgen steeds meer trekjes van professionele muziek software voor de PC. Ik ben dan ook benieuwd of je hiermee in staat zult zijn een gegarandeerde hit te fabriceren.

"ONDANKS DE IETWAT BEPERKTE MIX MOGELIJKHEDEN, KUN JE TOCH EEN BEHOORLIJK VETTE PRODUCTIE NEERLEGGEN."

Vandaag de dag tref je op het net een grote internationale eJay-community aan en zijn er een hoop mensen die er de alleraardigste producties uitkakken. Bijna allemaal gedaan met eJay's duizenden royaltyvrije geluiden, samples en loops en de verscheidene besturingsprogramma's die op de schijfjes staan. Daar schuilt ook een beetje het probleem voor de puristen onder de makers van elektronische muziek; het wordt je wat te gemakkelijk gemaakt allemaal. Mensen die er de ballen verstand van hebben, kunnen nu in niet al te lange tijd een leuke song creëren met voorgekauwde geluiden.
Het is soms een beetje een puzzelgame, zeg maar. Zo van 'combineer de juiste geluidjes met elkaar en kom tot een verrassend resultaat'. Ach ja, dingen als originaliteit, talent en kwaliteit doen er nu eenmaal nauwelijks meer toe.
Toch zijn er her en der hele aardige features te vinden die ervoor zorgen dat je als beginneling er wel degelijk je DJ-ing en producing talenten mee kunt ontwikkelen. Verwacht echter niet dat je in no-time goud in handen hebt, want daarvoor schieten de titels in hun totaliteit toch wat tekort.

DUITS ACCENT

Ik ben de afgelopen weken flink aan de slag gegaan met Hiphop 4, Dance 5, Sound Selection #2 (PC) en Clubworld (PS2). De geluiden zijn over het algemeen van CD-kwaliteit, alleen hoorde ik wel erg veel drums, loops en samples die echt helemaal nergens over gingen.
Oké, in Clubworld zijn maarliefst 10.000 samples beschikbaar (voor de PC-titels zo'n 4000 tot 5000 vocals, drums, loops, effecten etc.) maar die gekke Engelstalige-doch-met-zwaar-Duits-accent-ingerapte-stukjes-tekst, nee, die gaan er bij mij écht niet in hoor.
De meest upgedate titel van het kwartet is Dance 5, waarin je naast de 5000 aanwezige samples ook je eigen MP3's en Wav. files kunt importeren en exporteren. Dankzij nieuwe functies als Groove Generator, Time & Tune en Hyper Generator kan er nu volop gemanipuleerd en gecomponeerd worden, zodat je moeiteloos een lekkere hard trance of latin clubtrack in elkaar draait.
En zo hebben alle versies hun eigen gadgets, maar komt het allemaal toch een beetje op hetzelfde neer.

BUGS

In grafisch opzicht vind je weinig tierlantijntjes, al vind ik dat het best wat strakker vormgegeven had mogen worden. In Dance 5 oogt weliswaar de interface een stuk flitsender en deinen 3D beelden mee op je songs, 't is allemaal niet bepaald hoogstaand.
Het gaat toch om de echt functionele opties hè. Wat dat aangaat is het allemaal lang niet zo triest gesteld als ik het hier wellicht laat overkomen.
Alle vier de titels (ook de PS2-game met de controller) zijn over het algemeen erg gebruiksvriendelijk en ondanks de ietwat beperkte mix mogelijkheden, kun je toch een behoorlijk vette productie neerleggen.
Ik adviseer alle potentiële eJay-klanten wel effe langs het forum op hun officiële site te gaan. Ik heb er gelukkig niet veel last van gehad, maar veel van deze PC-titels barsten blijkbaar van de bugs. Hopelijk wordt jullie dat lot bespaard, want neem maar van mij aan dat er niks zo erg is als een meesterlijke productie die je opeens kwijt bent door een foutieve save.
Desondanks is het gewoon hele fijne, uitgebreide shit waarmee volop te creëren valt. Het is zeker geen Reason, maar ja, dat is ook tien keer duurder. En oh ja: wie vindt het eigenlijk leuk om zijn of haar compositie te bewaren op een memory card? Clubworld op de PS2 is aardig, maar als je je nummers aan het eind van de rit niet op een card kunt pleuren, is de lol er vrij snel vanaf. ◄


Het is dan misschien geen echte game, maar toch zie je duidelijk invloeden van Pong, Space Invaders en BreakOut.

GENRE: MUSIC CREATION • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW
EMPIRE INTERACTIVE • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.EJAY.COM

[illegible] GBA

JURJEN | GRAPHICS 8 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | SCORE 72

HAMTARO: HAM-HAM HEARTBREAK

Het begin van Ham-Ham Heartbreak is ronduit schokkend. Een satanische haathamster, compleet met puntoren en drietand, komt naar hamsterland om relaties te verstoren en de liefde te vermoorden. Natuurlijk laat Hamtaro dit niet zomaar gebeuren en samen met zijn vriendje Bijou trekt hij eropuit om de duivelse plannen dood te knuffelen. Ham-Ham Heartbreak staat bol van de vertederende animaties. Als je Hamtaro bijvoorbeeld laat rennen wipt zijn kontje zachtjes omhoog en omlaag, waarbij zijn poezelige staartje op welhaast erotische wijze meewappert. Een lust voor het oog en dat geldt ook voor de kleurrijke omgevingen en tussenfilmpjes.
De gameplay is een stuk minder kinderachtig dan je zou verwachten. Door gebruik te maken van Ham-Chat, een maf hamstertaaltje, kun je speciale moves uitvoeren en met de knuffeldieren in je omgeving communiceren, waardoor je langzaam maar zeker vorm geeft aan een vermakelijk avontuur.
Als je net als ik een zwak hebt voor opwindende animaties, blije kleurtjes, vrolijke avonturen, kekke knuffelkontjes en satanische haathamsters, is dit een charmant en netjes afgewerkt kwaliteitsproduct waar je al snel een uurtje of twintig zoet mee bent.



OUT NOW • CRANKY PANTS GAMES • THQ • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.THQ.COM/SUMMONER_AGODDESSREBORN PS2 / NGC

JAN | GRAPHICS 6 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | SCORE 66

SUMMONER: A GODDESS REBORN

Summoner: A Goddess Reborn is in velerlei opzicht een opgewarmde kliek.
Het is om te beginnen een poort van een spel dat al meer dan driekwart jaar oud is en dat is te zien.
De graphics zijn ondermaats, zeker voor de GameCube. We hebben op de E3 gezien hoe mooi sommige spellen er op de Cube uitzagen en dan is Summoner opeens drie stappen terug, zeker op het gebied van framerate.
Cranky Pants heeft bovendien zijn huiswerk niet helemaal goed gedaan. De hoofdrolspeler Maia, een godin in wording, loopt clownesk door het beeld.
De animaties zijn gewoon lachwekkend en dat kan niet de bedoeling zijn geweest.
Daarnaast is de controle annex de button layout niet goed overgenomen.
Sowieso volsta je meestal met hakken, hakken en nog eens hakken en zul je je uitgebreidere moves nauwelijks gebruiken.
De netto gameplay zit op zich goed in elkaar en de avonturen zijn best te pruimen maar als je dan toch een leuke RPG op de GameCube wilt spelen, pak dan Skies Of Arcadia of wacht op Final Fantasy Crystal Chronicles.



[illegible] PC

JAN | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 86

WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND

Hoe deze puike RTS aan mijn haviksoog heeft kunnen ontsnappen is me een raadsel. Hij is al een tijdje uit maar we wilden je hem toch niet onthouden.
We hebben hier namelijk te maken met een strategiegame die misschien wel het beste van C&C: Generals en Sudden Strike met elkaar verenigt. De strategie van het overleven met een vast aantal eenheden per missie enerzijds en de mooie 3D graphics en explosieve missies, gepowered door een superfraaie engine anderzijds.
Techniek en gameplay gaan hand in hand waarbij de eenheden knap gebruik maken van een realistische 3D line of sight. Ook moraal en ervaring speelt een rol en als je slim speelt, zijn al je manschappen aan het eind van een missie nog in leven.
Missies die zeer natuurgetrouw historische veldslagen naspelen; van D-day tot het opblazen van treinstations. Zeg maar; een Madurodam versie van Medal Of Honor.
Veldslagen vinden op verschillende oogstrelende terreinen plaats en vragen steeds een andere tactiek. Toch is deze game veel minder hardcore dan Sudden Strike maar minstens zo bevredigend voor diezelfde hardcore spelers, alsook voor de casual strategen. Een must-have voor je RTS collectie!



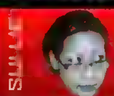
OUT NOW • MICROIDS • MINDSCAPE • TEL: 020-4953030 • WWW.SYBERIA.INFO PC / PS2

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 9 | SCORE 85

SYBERIA

Syberia verscheen vorig jaar op PC en was voor mij een van dé games van 2002. Het sprankelende point-and-click adventure had stijl, diepgang, een rijke manier van storytelling en een romantisch, bijna literair plot.
De PS2 versie geeft iets toe op visueel gebied en ook de laadtijden zijn soms een beetje vervelend. Daarnaast moet je zeker je tijd voor Syberia nemen want het tempo van het spel ligt laag en de dialogen zijn uitvoerig.
Toch zal je al snel verliefd worden op Kate, de automatons (een soort levende robots) en de wonderlijke werelden die je betreedt. De muziek is stemmig, de sfeer uniek en de puzzels variëren in moeilijkheidsgraad maar zijn over het geheel in balans.
Tot slot nog een waarschuwing. Op dit moment is het nog onzeker of de game wel in Nederland uitkomt, omdat Microids flinke financiële problemen heeft.
Het spel ligt wel in de rest van Europa in de shops dus scoor deze game desnoods daar.
Als je van het genre houdt, zul je blij zijn dat je die moeite hebt genomen.





SPV ORANGE

Nu de kinderziekten er nog uit!

■ ***Onlangs heeft Orange de SPV (Sound Picture Video) in de markt gezet. Dit is het eerste toestel op basis van Microsoft's Smartphone 2002 besturingssysteem met Windows-software.***

Met de SPV Orange kun je je email, agenda en adresboek bijhouden en kun je MSN Messenger, Pocket Internet Explorer en Windows Media Player gebruiken. Er wordt een cradle bijgeleverd zodat je makkelijk gegevens (zoals die van Outlook en je agenda) tussen je PC en de SPV kunt syncen maar ook makkelijk programma's kunt downloaden via je PC om ze vervolgens op je telefoon te zetten.
Met dit laatste trucje kan je behoorlijk wat geld besparen (voor het downloaden van software betaal je niet alleen het bedrag, maar ook voor de data die je binnentrekt).
PU werd nieuwsgierig naar dit stukje technologie en ik móest ermee aan de slag. Kijken of het alles is wat het belooft.

BEELD & GELUID

Het begin ging ietwat moeizaam omdat ik de fout maakte het toestel te zien als een telefoon. Als je dat doet, snap je werkelijk niks van de menustructuur. Maar als je er naar kijkt alsof het een mini PC is, kun je er goed mee uit de weg.
Het geluid is oké en naast mp3's kun je ook wav-files afspelen. Dit gedeelte is makkelijk te vinden en wijst zichzelf.
Qua beeld ging het minder soepel. Er achter komen hoe je een nieuwe screensaver of achtergrond moet downloaden of instellen was een peulenschil, dat stond gewoon onder instellingen, zoals we dat bij alle mobieltjes gewend zijn.
Toen ik echter foto's wilde maken met de bijgeleverde camera, raakte ik lichtelijk gefrustreerd. Ik klikte de camera erop en er gebeurde niks. Waar normaal automatisch het programma start waarmee je foto's kunt maken (dus het scherm verandert in dat geval in een lens), gebeurde er helemaal noppes, nada.
Dus ging ik op zoek in het menu. Uiteindelijk vond ik de oplossing onder Picture Manager maar het duurde even voordat ik het door had (en ik moet met schaamte bekennen dat ik de gebruiksaanwijzing daarvoor heb moeten raadplegen).

PATCH

Godzijdank dat Orange gelijk aangeeft wanneer er updates en patches zijn. De SPV haalt die vrijwel automatisch van het net en installeert het meteen. Het enige dat je hoeft te doen is het te accorderen (let daarbij wel op je beschikbare schijfruimte, maar dat geeft het apparaat netjes aan als je aan het downloaden bent.)
Kort gezegd, na de update was er een patch voor de camera waardoor je alles wel gelijk in het menu zag staan, hetgeen het hele proces wat makkelijker en gebruiksvriendelijker maakt.
Waar je overigens ook op moet letten is dat er ook daarna nog genoeg schijfruimte over is. Anders kun je je foto's, mp3's, wav-files of andere software niet opslaan. Gelukkig zit er wel een SD-slot in het apparaat, waar je bovendien makkelijk bij kan. Hierdoor kun je bijvoorbeeld je muziek of beeld extern op die SD-kaart stashen, zodat je telefoon niet al te snel volraakt.

CHATTEN

MSN en internetten is echt kinderspel, het werkt precies zoals op je PC. Enige nadeel aan het chatten is dat je even moet wennen aan het snelle toetsen en je waarschijnlijk je duimen goed moet rekken en strekken voordat je begint, anders heb je binnen no time een sms-duim (bestaat echt!) te pakken.
De navigatie is redelijk oké, de toetsen zijn alleen een beetje aan de kleine kant waardoor ik er telkens met mijn acrylnagels afgleed. Zucht.
Omdat de SPV een krachtigere processor heeft dan de gemiddelde telefoon, zien de games er in principe beter uit en reageert het spel ook sneller op navigatie, een welkome verrassing.
Denk er alleen aan om van tevoren het geluid wat zachter te zetten. Het is anders een perfect middel om jezelf ongeliefd te maken bij je directe omgeving (en dat is een understatement).
De games zijn vergeleken met normale java-games vrij prijzig (tussen 7 en 15 euro) en ze nemen behoorlijk wat opslagruimte in beslag.
Maar ja, dan heb je kwalitatief gezien ook wel wat. De games voor het Smartphone besturingssysteem zijn qua graphics, gameplay en navigatie te vergelijken met de huidige Symbian-games.

SLOME SHIT

De snelheid van internet op je PC haal je natuurlijk niet met GPRS maar theoretisch gezien zou je wel met een snelheid van 56 tot 114 kb/s, data moeten kunnen versturen en ontvangen. In de praktijk valt dit vies tegen en zit je rond een gemiddelde van 12 tot 30 kb/s.
Even zonder de cijfertjes; GPRS is doorgaans trager dan het belooft en daar moet je rekening mee houden als je op je messenger zit te hameren, internet probeert op te gaan of eindeloos geduld moet uitoefenen om iets down te loaden. Maar ja, dat geldt uiteraard niet alleen voor de SPV, maar voor elk toestel dat op dit moment op de markt is.

CONCLUSIE

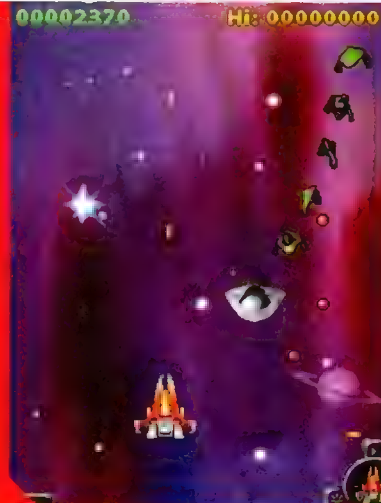
Concluderend zie ik de SPV in principe als een prima ding maar het apparaat heeft nog last van kinderziekten. Het toestel loopt wel eens vast als je te snel te veel dingen wilt doen en qua menustructuur is het af en toe te ingewikkeld.
Bovendien zou er best wat meer geheugen op kunnen, gelukkig hebben we daar de SD-kaarten voor. ◄

ODYSSEY - BATTLE OF THE UNIVERSE

SMARTPHONE

79 SCORE

Odyssey is een combinatie tussen Syberian Strike en Space Invaders en dus platvloers knallen geblazen. In acht levels kom je ruim dertig verschillende vijanden tegen en meer dan vijftig verschillende aanvallen.
Qua navigatie is het goed te doen, de game reageert snel en goed op wat je intoetst.
De graphics zijn zeker niet onaardig, terwijl de soundtrack soms een beetje hapert als je te veel vijandige vliegers tegelijkertijd raakt).
De game houdt je best een tijdje bezig, alleen is het zonde dat je tussentijds de levels (same old) niet kunt opslaan.



GETEST OP: SPV • AIM • € 12,99 VIA WWW.HANDANGO.COM

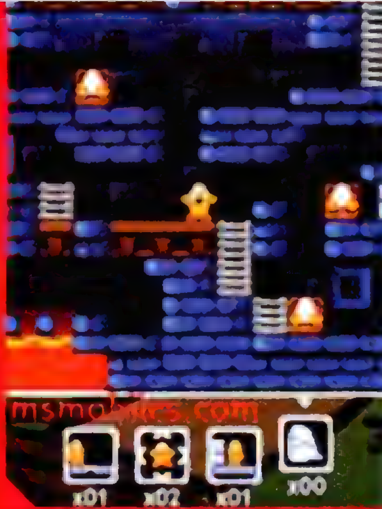
TOKI TORI

SMARTPHONE

76 SCORE

De kip Toki Tori heeft ooit de Game Boy Color aangedaan en pikt nu dus op de SPV een graantje mee.

De verhaallijn is simpel; je moet als enig overgebleven kip of haantje (does it make a difference?) eieren redden tegen de hebzucht van allerlei monsters. Dit doe je in vier mysterieuze werelden met negen verschillende tools, die je gaandeweg door meer dan zestig levels verzamelt. Het lijkt makkelijker dan het is, uiteindelijk moet je best wat hersens breken om met de aangereikte middelen alle eieren in veiligheid te brengen. En oh, halleluja; je kunt de levels tussentijds opslaan. Gelukkig maar, anders wordt die kip wel héél erg irritant.



GETEST OP: SPV • AIM • € 12,99 VIA WWW.HANDANGO.COM

TENNIS ADDICT

SMARTPHONE

62 SCORE

Tennis Addict is op zich oké en reageert goed op je toetsen. Ik vond het alleen vrij saai omdat alles eigenlijk neerkomt op de juiste timing bij het indrukken van de juiste knopjes, geen rocket science dus.

Anyways, er zitten wel wat leuke features bij (mag het voor bijna 15 euro!). Zo kan je kiezen uit vier verschillende baansoorten en als je high scores haalt, krijg je betere rackets en moeilijkere spelers tegenover je.

Verder kun je zelf aan sterkte winnen, en zo gaat die lijst aan extra features door. Van mij krijgt de game toch een laag cijfer omdat het dus boring is en de game ook nog eens de levels niet opslaat! Staan die ontwikkelaars daar nou echt nooit bij stil?



GETEST OP: SPV • HEXACTO • € 14,94 VIA WWW.HANDANGO.COM

SAY CHEESE!

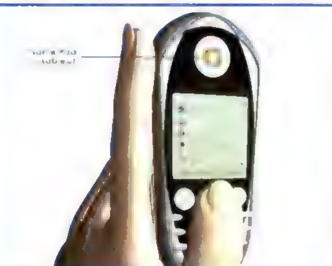


Sony heeft weer een fijne cameraatje geproduceerd. De P52 (€ 389,-) is handzaam, gebruiksvriendelijk, heeft 3.2 megapixels en is echt te makkelijk te syncen met je PC.
Voordeel is daarnaast dat je de Sony Memory Stick (tot 1Gb!) in elk ander Sony-apparaat kan steken. Dus als je je usb-kabel niet bij de hand hebt, kan je altijd je stick nog in je Vaio proppen.
Ben je een waterrat? Geen man overboord. De U60 (€ 375,-) is waterdicht en kan met 2 megapixels foto's maken.

N-GAGE, MAAR NIET HELEMAAL

Het Poolse Atelab heeft na Nokia aangekondigd ook een gamephone te maken. Het is alleen niet zo'n geoliede machine als die van de Finnen. Het is nog niet bekend wie deze Chameleon gamephones gaat maken en wanneer ze dan wel op de markt zouden moeten komen. Verticaal zou het ding als telefoon moeten werken en horizontaal is het een gaming handheld.
Hoe dan ook, de Polen hebben patent aangevraagd en zijn bezig een partij te vinden om het ding mee uit te brengen. Alhoewel ze óók nog niets hebben gezegd over de games die ervoor zullen uitkomen (zucht). We zijn in ieder geval benieuwd...





CLONES IN AANTOCHT!



In Korea heeft het ministerie van Commercie, Industrie en Energie aangekondigd 118 miljard won (Koreaanse munt) te investeren in het ontwikkelen van speciale robots.
Volgens een of andere hoge piet bij het ministerie kan er binnenkort een groot tekort komen in lager en verzorgende sector door een dalend bevolkingsaantal en een groeiende vraag naar (met name jonge) werknemers in de technologiesector.
In de komende vijf jaar moeten de robots klaar zijn om bruikbare functies over te kunnen nemen. Het ministerie heeft naar eigen zeggen al tien categorieën robots geselecteerd, waaronder robots die het onderwijzen van kinderen en het ondersteunen van invalide mensen kunnen overnemen.

AUDIOMASSAGEMAT



De PM300 van Pyramat is een zacht, opvouwbaar matras. Van origine is het ontworpen als gamesaccessoire voor Xbox, PS2 en NGC, maar het kan ook in je TV, DVD-speler, stereo of computer geplugd worden.
Ingebouwd is een 56-watt boom box met drie speakers en 4 inch subwoofer. Gamers die van een hoop herrie en trillingen ([illegible]). € 249,99 bij www.firebox.com

BUIGEN DIE HANDEL

Sony's Interaction Lab heeft zijn handen vol aan het bouwen van een gadget ter grootte van een creditcard. Het prototype van de zogenoemde 'Gummi' heeft geen knoppen en je bestuurt het ding door het te buigen. Het wordt dan ook gemaakt van een plastic blok. De cursor zou je kunnen besturen met een touch panel aan de achterkant van de mini-PC, terwijl je het midden van de gadget in- of uitdrukt om door het menu te kunnen browsen.
Eerste tastbare prototypes zijn alleen minimaal drie jaar verwijderd. We weten het, het is allemaal nogal vaag, maar hoe lau zou dát zijn! Past in ieder geval in het rijtje geur TV, hooverboards, etc.

HONDEN DETECTOR

Als je je hond bij het uitlaten vaak kwijtraakt omdat je te geconcentreerd op je GBA loopt te staren, is dit wat voor jou. Het Japanse bedrijf Secom heeft aangekondigd een dienst te lanceren waarmee vermiste honden via GPS (satelliet) en mobiele telefoonnetwerken getraceerd kunnen worden. Dat krijg je dus als Rakkar een eigen willetje heeft.
De sensor kan om de nek van de hond of op zijn rug gebonden worden en het is licht qua gewicht; dus je hoeft er niet bang voor te zijn dat je maatje eronder stikt. Alhoewel, te kleine katten en honden kunnen het ding waarschijnlijk niet optillen.
Hoe dan ook, je hond kan je opsporen via



een website door een username en password in te toetsen of via Secom's call center. Het bedrijf heeft al eerder deze technologie geïntroduceerd... sinds april 2001 wordt de detector met name gebruikt om kleine kinderen en vermiste auto's mee op te sporen.

HARDWARE TELEX

■ Na het succes van de Sound Blaster Extigy, het eerste USB-audiosysteem van **Creative Labs**, komt het bedrijf nu met de compacte **Sound Blaster MP3+** .Deze is kleiner dan de gemiddelde PDA en biedt 16 bits, 48 kHz stereogeluid. Het apparaatje ondersteunt een groot aantal audioformaten, waaronder MP3 en WMA.
Om connectie met zo veel mogelijk externe apparatuur mogelijk te maken, is de Sound Blaster MP3+ voorzien van hoogwaardige digitale en analoge in- en uitgangen, waaronder een microfoonaansluiting en een aansluiting met volumeregeling voor een hoofdtelefoon. Dankzij een verwijderbare clip kan de Sound Blaster MP3+ bijvoorbeeld worden bevestigd aan de achterzijde van een notebook beeldscherm.

■ We willen toch nog even terugkomen op de **Logitech Driving Force Pro**. Logitech heeft net als bij voorgaande delen, het stuurtje speciaal ontworpen voor gebruik met Gran Turismo 4, de nieuwste racetitel van Polyphony Digital die dit najaar op de PlayStation 2 verschijnt. Het stuur zal tegelijkertijd met de release van Gran Turismo 4 in de winkel liggen. De prijs is nog niet bekend.
De Logitech Driving Force Pro is 's werelds eerste force feedback stuurwiel die een volledige dynamische draairadius (900 graden en dus niet 360, zoals we eerder schreven) van een stuur in een (straat)raceauto nabootst. Tot voor kort was de maximale draairadius bij bestaande racesturen 300 graden of minder. Voor compatibility met oudere games is het Logitech Driving Force Pro stuur uitgerust met een automatische legacy modus met de traditionele 200 graden rotatie. Hierdoor kunnen gamers hun favoriete force feedback games blijven spelen zoals ze gewend zijn.
Het 10 inch stuurwiel is uitgevoerd in zwart rubber met speciale leather look. Op het aluminium middendeel van het stuurwiel staat prominent het Gran Turismo "GT" logo. Wij hebben alvast weer zeven stuurtjes gereserveerd.

■ **Dell** introduceert de **2100MP**, een voordelige, lichtgewicht digitale projector, gericht op thuisgebruik, kleine bedrijven en het onderwijs. Erg leuk, maar je kunt er natuurlijk ook supervet mee gamen! Het apparaat maakt gebruik van de nieuwste DLP-DDR projectietechnologie waarmee hoge resolutie beelden met een contrast ratio van 1800:1 en een maximale helderheid van 1000 ANSI lumens haarscherp geprojecteerd worden. Een auto-sync functie zorgt er automatisch voor dat de resolutie van de geprojecteerde beelden gelijk is aan de resolutie van de input tot maximaal SXGA+ (1400x1050). In normaal Nederlands betekent dit dat je dus lekker een potje Quake III of UT 2003 kunt spelen met deze puike projector.

ONLINE TELEX

■ Splinter Cell Pandora Tomorrow (Working Title) zal Xbox Live Multiplayer ondersteunen. Hoe het er uit zal komen te zien is nog niet helemaal duidelijk. Wat we wel weten is dat Sam Fisher niet als online karakter te spelen is. Je zult het met een klein team moeten doen, shadow net, genaamd. Wel zul je karakteristieke elementen van het origineel terugzien evenals nieuwe gadgets en moves.

■ Voor iedereen die PSO wil spelen maar geen Xbox Live (XBL) heeft, is er een kleine tegenvaller. PSO is namelijk niet speelbaar zonder gamertag, je hebt dus een Xbox Live account nodig om de game te spelen. Zelfs de offline game is alleen speelbaar met een XBL account. Bummer dus.

■ Werden we bij Wolfenstein al vrij vroeg getrakteerd op een extra map nu blijkt dat ze ons zo'n beetje iedere maand gaan verblijden met iets extra's. Op 7 juli is The Safe verschenen en 6 augustus verschijnt er Chateau. Iets zegt ons dat deze twee maps ook reeds op de CD staan en dus via code unlocked worden (niet dat het de pret mag drukken uiteraard). Na 6 augustus kunnen we hopelijk grotere verrassingen verwachten.



■ Lucas Arts heeft ook een extraatje voor ons, te weten de downloadable map voor de conquest mode in The Clone Wars; Kashyyk.

■ Op de valreep wisten we nog even heel onverwacht wat nieuwe zaken voor MechAssault te downloaden via Xbox Live. Te weten de nieuwe gamemodes; Scout, Team Scout, Skirmisch, Team Skirmisch en Giant Killers. Ook zijn er wat nieuwe maps te weten; Demolition Town, Rock Solid en Jotenheim (capture the flag).

MIDTOWN MADNESS 3

De review van MM3 met betrekking tot het singleplayer gedeelte kun je lezen op pagina 65. Hier onze impressie van de multiplayer optie van Midtown Madness 3 via Xbox Live.

Midtown Madness 3 is vermakelijk en daarmee is bijna alles gezegd. Het is allemaal niet super maar gewoon funny.



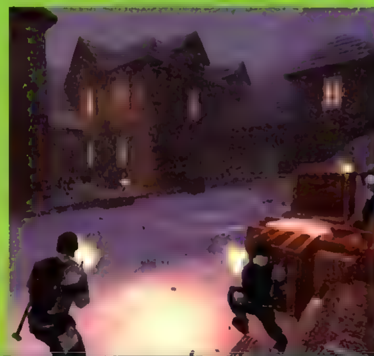
Er is naar onze mening iets te weinig variatie, je kunt kiezen uit een race via het bekende checkpoint systeem of een capture the flag variant. Zo moet je de ene keer een konijn zo lang mogelijk vasthouden, de andere keer goud oppikken en naar een kluis brengen, of je moet jagen op de andere spelers en dan is er nog een tikkertje variant.
Ook kun je gewoon rondrijden door een lege stad met wat maten. Leeg, aangezien er totaal geen voetgangers of andere weggebruikers over het digitale asfalt rijden. Veel meer dan een beetje op elkaar inbeuken of wat lantaarnpalen omcrossen, valt er dan ook niet te beleven. De overige modes zijn eveneens niet wereldschokkend.

Waar MM3 wel in uitblinkt is de nieuwe Xbox Live interface. Zo is alles zeer gebruiksvriendelijk gehouden, wedstrijden opzetten etc. is bijzonder overzichtelijk in elkaar gestoken. En de mogelijkheid dat je online bent, zelfs als je bezig bent met de singleplayer mode, is bijzonder goed gevonden. Nu kunnen je friends dus gewoon zien dat je thuis aan het gamen bent zonder dat je echt bezig hoeft te zijn met een online spelletje.
Verder is er nog de mogelijkheid voor mensen die in de lobby terechtkomen om met de mensen die reeds in het spel zitten, te praten. En beter nog, gewoon mee te doen zonder dat ze eerst moeten wachten tot het spel gestopt is. Petje af daarvoor.

[illegible]

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR

De review van deze Xbox game hebben jullie natuurlijk in het vorige nummer gelezen, maar hoe zit het met de online mogelijkheden?
Nou dat zit wel snor; deze game zal naar onze mening de populariteit van Unreal Championship gaan overtreffen. Het enige nadeel zit 'm op dit moment nog in het feit dat niet alle servers even stabiel zijn. Probeer dan ook eerst het kaf van het koren te scheiden. We gaan er overigens wel vanuit dat er meer servers up and running zijn tegen de tijd dat je dit nummer voor je neus hebt liggen.
Heb je eenmaal een snelle en stabiele server gevonden, dan word je getrakteerd op een van de beste teambased online first person shooters van dit moment. Waarbij de toevoeging van de voice communicator overigens een must is.
Er zijn verschillende modes met opdrachten als vlaggen hijsen, documenten jatten of gewoon team death match. Een uitgebalanceerd team met medics, engineers, luitenanten en verschillende soldaten is daarbij van levensbelang.
Een slimme toevoeging is de message die je ontvangt als iemand zijn teammates dood blijft schieten; je kunt dan een complaint tegen hem indienen. Kijk dat is nog eens handig.
Downloadable extra's zijn er inmiddels ook al; op het moment van schrijven hebben we "The Barn" gedownload, een nieuwe multiplayer missie map. In deze missie moeten de Allied een munitiedepot van de Axis opblazen. De Axis op hun beurt moeten dit natuurlijk zien te voorkomen.



SCORE: ★★★★★ • ACTIVISION / CONTACT DATA
DOWNLOADABLE CONTENT & ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE

PHANTASY STAR ONLINE: EPISODE I & II

Nadat ik PSO op de Cube niet meer aangeraakt had sinds mijn Metroid Prime en Zelda avonturen, werd ik weer teruggezogen in het Phantasy Star universum door de Xbox variant.
Nadat ik mijn karaktertje (ik heb hem Jeroen gedoopt) eerst even een paar levels had laten groeien, begaf ik mij in het online strijdgewoel. Jeroens' eerste stapjes waren wat onwennig, maar al snel was er contact met enkele soortgenoten.
Met een select groepje RAmars stortten wij ons in een van de makkelijkere missies, je moet immers ergens beginnen. Mijn nieuwe Duitse vrienden konden kennelijk een stuk gemakkelijker uit de voeten met de Xbox variant dan ondergetekende. Het was voor mij namelijk even wennen, aangezien de startknop op een iets andere plek zit dan ik gewend was.
Ook wisten ze mij te vertellen dat de cheaters, voor zover die er waren, hun straf niet hadden ontlopen. Lang leve de gamertag zullen we maar zeggen.
Op zich verschilt het avontuur niet veel van de GameCube variant, het ziet er alleen allemaal wat gladder uit, en het is en blijft een bijzonder vermakelijk avontuurtje.

SCORE: ★★★★☆
SEGA / ATARI
DOWNLOADABLE CONTENT & ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE.





STAR WARS: THE CLONE WARS

Van alle games die online te spelen zijn, is het bij Star Wars: The Clone Wars (SWTCW) erg rustig. Zo rustig dat je steeds op dezelfde tegenstanders stuit. Neem daarbij het feit dat alleen de Conquest mode leuk is om te spelen en je hebt, zeker als je SWTCW gekocht hebt om zijn online mogelijkheden, toch een beetje een kat in de zak gevoel.
Als je dan toch zo nodig tegen vrienden wilt gamen, gooi ze dan op splitscreen en ga gezellig naast elkaar op de bank zitten, want de XBL community laat het spel momenteel links liggen.
En da's niet helemaal voor niks.

SCORE: ★☆☆☆☆ • LUCAS ARTS / CONTACT DATA • ONLINE PLAY VIA XBOX LIVE

DEMOCHECK

COLIN MCRAE 3

De beste rallygame aller tijden is eindelijk uit op PC. In deze fijne demo kun je in de hoogste resolutie op verschillende tracks crossen en ervaren waarom Colin nog steeds king is in het rallygames genre.

Score: ★★★★

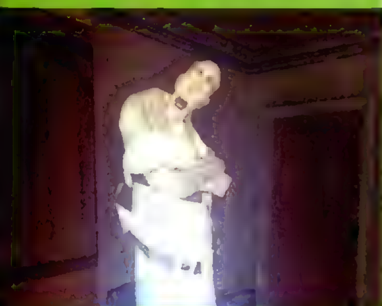
www.codemasters.com/colinmcrae3/dutch/front.php

GHOST MASTER

Een van de allerleukste sims van de afgelopen tijd! Jammer dat de demo van deze geestige game wat beperkt is: alleen een introfilm en de eerst tutorial missie. Maar je raakt wel meteen hongerig naar de volledige game!

Score: ★★★

[illegible]



INDYCAR SERIES

Wat nou Formule 1, IndyCar racing is tha bomb! Tenminste als het aan Codemasters ligt. Je kunt deze typische Amerikaanse ultra snelle racesport nu uitproberen!

Score: ★★★

www.codemasters.com

HEAVEN & HELL

Cartoony ogende strategiegame die wel iets weg heeft van The Settlers met een ietsepietsie Black & White thema. Wel aardig maar we worden er nog niet echt wild van.

Score: ★★

www.cdv.de/index.php?sid=en010000

WILL ROCK

Will Rock wil nog stoerder zijn dan Serious Sam. Ook hier lekker hersenloos knallen in settings uit de oudheid tegen allerlei mythische wezens en opgefokte gladiatoren. Leuker dan je geneigd bent te denken.

Score: ★★★

www.will-rock.com



CAMPZONE 3

CampZone is een combinatie van kamperen en een lanparty. Je kampeert op een campingterrein naast SixFlags Holland en je neemt ook je PC mee. Je PC wordt dan op een groot netwerk aangesloten, zodat je elf dagen lang kunt lannen.
Dit jaar duurt het van 25 juli t/m 4 augustus 2003 dus check snel de website www.campzone.nl dan kun je je misschien nog opgeven.

EVE OF DESTRUCTION

We hebben hem al eens eerder aangekondigd, de Eve Of Destruction Mod voor Battlefield 1942, een hele dope Vietnam en Indo China shooter in de maak. En van deze puike modificatie is er nu al een hele vroege alpha versie beschikbaar. Hij is pas 12 % af maar het gonst al behoorlijk op het internet.
Dit is iets speciaals mensen! Ga het zeker checken op http://eod.bfcentral.com/index2.php of www.bfcentral.com/Eve_Of_Destruction.php



UNREAL SPEED

Gamers die wel eens wat anders willen, kunnen lekker dollen in de Mod UnrealSpeed. Inderdaad een racing mod for Unreal Tournament 2003.
Race in gelikte bolides op verschillende tracks waarbij je met wapens en raketten je tegenstanders van de baan kunt knallen. Of je dropt een mijn vlak achter je en je tegenstander is de pineut. Een soort Twisted Metal meets Need For Speed meets UT 2003 dus.
Het draait om zoveel mogelijk goed en slim geredden laps. Bekijk het maar eens even fijntjes op www.planetunreal.com/unrealspeed/



MODS & MAPS

- Patch 1.3 voor Rainbow Six- Raven Shield is in tha house! Deze pakt online cheaten aan en zorgt voor stabielere gameplay.
- De aardige mensen van Microsoft hebben via Xbox Live een nieuwe update voor MechAssault afgeleverd. Er is een nieuwe capture-the-flag mode, wat extra features en twee nieuw vette Mechs.
- Shadow Magic is de nieuwe game in de Age of Wonders serie van onze eigen Hollanders van Triumph Studios. De game krijgt een random map generator en bovendien een verbeterde map-editor voor de knutselaars onder ons.
- Ben je fan van Age of Mythology en in het bijzonder van de add-on Titans? Bouw dan nu je eigen fansite. De officiële fankit kun je hier halen: www.microsoft.com/games/ageofmythology/.
- Er is een 70 Mb nieuwe patch van BF 1942 verschenen. Het is een behoorlijk ingrijpende, zo erg zelfs dat sommige oude Mods niet meer werken.. Daarnaast is er een bèta versie van een mapeditor te downen en daar wil EA graag jullie mening over. Je vindt het allemaal op: www.eagames.com/official/battlefield1942/editorial/v1_4_samplemapfiles.jsp



ONLINE FLASH

- Ja, ja we hebben er weer eentje; een nieuwe MMORPG genaamd Pirates of the Burning Sea van de ontwikkelaar Flying Labs. De game zal overigens alleen speelbaar zijn via breedband. ISND of dial-up klanten hebben dus pech.
De game speelt zich af in de 18e eeuw waar Frankrijk, Spanje en Engeland knokken om delen van de Nieuwe Wereld op te eisen. Zeilen, plunderen, schatten zoeken, enteren, zwaardvechten en eiland hoppen... it's all there.
- Een andere MMORPG komt van het niet onbekende Sega.com en heet Legacy Online. Het betreft een vrij serieuze business sim waarbij strategie en economisch inzicht hand in hand gaan.
In de game zijn dertig miljoen virtuele consumenten, woonachtig op Planeet Trinity, en dat zijn allemaal potentiële klanten. Je begint de game met 100 miljoen dollar startgeld en vanaf dan is het helemaal aan jou. Meer info op www.legacyonline.net
- Dan hebben we hier MMORPG nummer 3, en die heet Priest. De Koreaanse ontwikkelaar JC Entertainment heeft bekend gemaakt dat de game manga comics en het Wilde Westen mixt met een demonisch tintje. Say What?
- Jawel, daar is ie dan: Lost Dungeons is alweer de zesde expansiedisk voor EverQuest, Sony Online's superpopulaire MMORPG die meer dan 500.000 spelers wereldwijd heeft. Leuk, maar waar blijft deel 2 nu eens een keer?
- Mazzelpikken die Amerikaanse Yanks. Bij hen licht Star Wars Galaxies al dik in de winkels. Wanneer de rest van de wereld volgt is verre van duidelijk. Import exemplaartje scoren dan maar?



- Vanaf nu is de Xbox Live starterskit 50% goedkoper als je tegelijk Brute Force, Midtown Madness 3 of Mechassault aanschaft. Je betaalt dan 30 euro voor een kit. Not bad right?
- Commandos 3 krijgt online gameplay elementen. Denk aan deathmatch en capture the flag modes Commandos stijl.
- Medal Of Honor: Allied Assault - Breakthrough (wie bedenkt die namen?) wordt de tweede add-on voor de puike PC shooter MoH. Naast nieuwe missies en wapens komt de game ook met een nieuwe multiplayer mode.

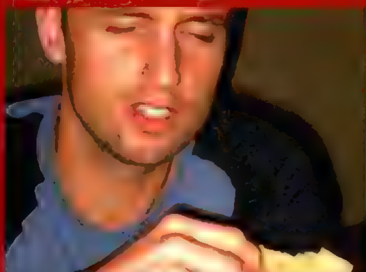
JUDGE ED

TOGA AL BIJ DE WASSERETTE



FACTS

JAN VS JURJEN
ONDERWERP:
IKARUGA / NGC



"Judge Ed, ik heb nog een leuke zaak, zo vlak voordat u op vakantie gaat."



"Ikaruga is als een tango op een mijnenveld of seks met de schoonmaakster in de bezemkast."

EDELACHTBARE,

JAN: Hallo Judge Ed, hoe gaat het met u? Ik heb nog een leuke zaak zo vlak voor u op vakantie gaat. Het betreft onze Nintendo man Jurjen die Ikaruga een dikke acht heeft gegeven. Een erg mooi cijfer voor een old skool arcade knalgame die doet denken aan de spelkasten van vroeger maar die je in de makkelijkste mode in een uurtje uit kan spelen! Ja, u hoort me goed, een uurtje!
Nu kan een game nog zo leuk zijn maar hier is de verhouding prijs: uren netto gameplay totaal zoek. Misschien vergeet onze Jurjen dat onze lezers nog altijd 60 euro voor deze game moeten neertellen? Een acht is in deze dus echt veel te hoog.

JURJEN: Inderdaad, na een uur of tien oefenen knal je in een uur tijd door de gemakkelijkste stand en dat is maar goed ook, want een dergelijke zenuwslopende spelervaring houdt een mens niet veel langer vol.
En zoals ik in mijn review al duidelijk heb aangegeven, intensiteit is in mijn boekje belangrijker dan kwantiteit. Ikaruga raakt me op plaatsen waar ik dacht dat videogames me niet konden raken. Er gebeuren rare dingen met je als je tussen zwart en wit wisselend in complexe patronen door de wolken projectielen danst. Het is als een tango op een mijnenveld of seks met de schoonmaakster in de bezemkast, het is zo spannend en intensief dat alles draait om de ervaring an sich, niet de duur ervan.

JAN: Seks met de schoonmaakster...? Ik weet niet wat voor schoonmaakster jij hebt, maar als ik bij VNU kijk wat er rondloopt... nee, dank je!
Anyway, in een tijd waarin iedere tiende eurocent omgedraaid moet worden, de recessie als een donkere wolk over Nederland hangt en de broekriem dient te worden aangesnoerd, is het des te belangrijker evenwichtig te oordelen en niet lichtvaardig met mooie cijfers te strooien. Een dikke acht voor een spelletje dat je eigenlijk niet te lang kunt spelen omdat het (te) zenuwslopend is. Is Ikaruga nu echt die 60 euro's waard, waarde collega? Is Ikaruga nu juist niet het ultieme leen-bij-je-videotheek-spel bij uitstek? Nogmaals denk aan al die arme jongetjes die vele kilometers krantenwijk hebben moeten lopen of Renault Laguna's hebben moeten wassen, alvorens een game te kunnen kopen. Kom van je gamesberg en kruip weer in dat consumentje van vroeger!

JURJEN: Allereerst schrijf ik mijn reviews niet uitsluitend voor pubertjes met een folderbaantje. Ik schrijf mijn reviews voor spelers van alle leeftijden en inkomens en probeer met mijn woorden (dus niet met het cijfer) een indruk te geven van inhoud, speelduur en kwaliteit van het gebodene, waarna iedereen zelf mag concluderen of het spel voor haar of hem wel of niet een verstandige investering is.
Daarbij is de game voor fijnproevende liefhebbers als ik, iets waar ze langer mee zoet zijn dan het gemiddelde avontuurtje, de game is zo heerlijk speelbaar en constructief uitdagend dat je er elke keer dat je speelt weer een stukje sierlijker doorheen vliegt.
Als bewijsmateriaal wil ik graag de volgende link aandragen:www.sirkain.net/-kiken/Ikareplay.html.
Edelachtbare, mag ik u vast een fijne vakantie toewensen, en geloof me, voordat iemand dit soort stunts uithaalt heeft hij er minstens 100 intensieve uurtjes in de goddelijke chaos van Ikaruga op zitten. Over waar voor je geld gesproken!

JAN: Mmm, ik bespeur hier duidelijk een aantal tegenstrijdigheden in het betoog van Jurjen. Eerst noemt hij het een vermakelijk maar zenuwslopend spel dat je fysiek en mentaal niet te lang kunt spelen. Nu haalt hij een freak aan die het minstens 100 uur heeft gespeeld. Bovendien, steeds het spel opnieuw spelen om er dan sierlijker doorheen te vliegen is een leuke bijkomstigheid maar dat doet niets af aan het feit dat het spel veel te weinig levels, werelden en netto gameplay uren biedt.
Een spel honderd keer overspelen op steeds een andere manier is best leuk en zeker een ophemelende voetnoot in de kantlijn waard, maar dan alleen als het spel in oorsprong ook al een aanvaardbare lengte heeft. Niet ieder spel hoeft perse 30 à 40 uur speelbaar te zijn maar binnen een uur op easy mode uitspelen... ik vind dat ronduit onacceptabel.
En nu ga ik een dienblad koffie voor de rechter en onszelf halen want Jeroen zit blijkbaar nog steeds in opvangcentrum de Barneveldse Kip.

JUDGE ED OORDEELT...



Meneer Meyroos, u weet toch elke keer weer op verbluffende wijze het bloed onder mijn nagels vandaan te halen. Stel ik u na zestien gerechtelijke oorvijgen, vorige maand voor één keer in het gelijk, zie ik uw onsmakelijke voorkomen binnen vier weken alweer in mijn rechtszaal verschijnen.
En dat is nog niet eens het ergste, na een klein jaar te zijn lastiggevallen met de meest onzinnige meningsverschillen van u en uw collega microbreinen, was ik inderdaad van plan om naar mijn vakantieoord te vertrekken en had ik mijn toga al aan de wasserette meegegeven, in de veronderstelling dat mijn laatste zaak er op zat.
Meneer Meyroos, ik heb gewoon te weinig energie en te veel ergernis om uit te zoeken wie er in deze futiele kwestie het recht aan zijn zijde heeft. Maar ik laat u hier niet zomaar mee wegkomen! Daar u in een ander verband onlangs bent gedwongen tot het velgenpoetsen van mijn Laguna, lijkt het mij een uitstekend vonnis om u, zo vlak voor mijn vakantie, alle asbakjes van mijn prachtige Franse limousine in z'n geheel schoon te laten likken. Waarbij ik aanteken dat u nog van geluk mag spreken dat mijn kinderen niet roken. Houd er echter wel vast rekening mee dat mijn dochter wagenziek is en mijn zoontje zich uitleeft in het verzamelen van neussmeer.
De heer Tiersma wens ik komende maand veel wijsheid toe bij het vervangen van 'De Onvervangbare' en de heer Meyroos kan gelijk met mij mee naar buiten komen om zich te wijden aan zijn taakstraf.
Ik wens een ieder een prettige vakantie.

Hier bij VNU werden onlangs enkele normen en waarden in het leven geroepen. Nu sloten die niet echt aan bij ons als redactie en hebben wij er zelf een aantal op papier gezet. Deze maand 'Verbroedering'.
Het PU team was al hecht maar een wildwatertochtje zou de banden alleen maar versterken dachten wij zo.

HEY BORIS, JE TREKT OPEENS WIT WEG. JIJ KUNT WEL EEN PHOTOSHOPJE GEBRUIKEN MAN!

EHM NIELS HAAL DIE HAND EENS VAN MIJN KONT. IK BEDOEL VERBROEDERING OKE, MAAR DIT GAAT TE VER.

JONGENS, DIT TRIPJE HEEFT EEN VERMOGEN GEKOST, DUS WIE ER NIET LACHT IS ONTSLAGEN!

SHIT, IK ZIT OP HET VENTIEL. ALS IK MIJN MOND OPEN LOOPT DE BOOT LEEG..

Ontslag past niet echt in het kader van verbroedering en al snel belandde Niels in het water. Op deze foto zal hij later ontdekken wie de schuldigen zijn...

BAKBOORD! BAKBOORD!.

IK BEN TOCH MEER RECHTS GEORIENTEERD

HAHAHA, LACHEN MET DIE NIELS.

ALS JIJ NOU PEDDELT J.J., ZORG IK WEL VOOR HET EVENWICHT.

PLONS

Na slechts drie redactie-vergaderingen werd er een beslissing genomen. Er werd een reddingsteam gevormd om hun salaris... euh..om Niels te redden!

IK STA OP DE UITKIJK.

IK HOU MEER VAN INKIJK

KIJKUIT!

IK BELOOF U ALLES MAAR DAN OOK ALLES GAAT ERAF. WAT?

JA ECHT NIET DAT LAAT IK DUS WEL FF ZITTEN HE!

DUS DAT BEDOELEN ZE MET TUSSEN KOP EN STAART.

Ondertussen lag Niels nog steeds onderwater. Zijn natte haren waren zo zwaar dat hij nooit meer naar boven zou kunnen zwemmen. Zelfs al zou hij plechtig aan de almachtige Heer beloven eens naar de kapper te gaan. Amen!

SORRY HOOR NIELS, MAAR IK HEB ECHT VERSCHIKKELIJKE HOOFDPIJN. TJA, EUH, TE-VEEL VOCHT VERLOREN DENK IK. HIHI...



Hij leek gedoemd om de rest van zijn leven tussen de vissen te zwemmen. Op veel hulp kon hij namelijk niet rekenen, want Siu had weer eens om de een of andere vage reden hoofdpijn en Lara had verwacht minstens een negen voor haar nieuwe game te krijgen. Nee, bij een potvis zou hij meer kans maken...



IEMAND ZIN IN EEN ROMANTISCHE STRANDWANDELING?

NOU JONGENS, IK DENK DAT WE HIER ONS NIEUWE KANTOOR MAAR MOETEN OPZETTEN. SCHEELT EEN HOOP OVERHEAD TROUWENS!

DAAR GAAT MIJN DUBBELE ESPRESSO EXTRA STERK.

EVEN MIJN VRIENDIN BELLEN DAT IK WAT LATER THUIS KOM...

De zee was bedekt met grote hoeveelheden zeewier en probeer dan maar eens de haardos van Niels te onderscheiden. JJ en Skate wisten uiteindelijk de overgrote haardos van Niels te pakken te krijgen en daarmee zijn leven te redden. Dit was ook voor het eerst (en laatst) dat Skate op tijd was. De jongen was na deze inspanning zo geschrokken dat hij zich de rest van zijn leven niet meer verroerde. En dus ook niet veel minder..

En zo leed verbroedering tot verloedering! De moraal van dit verhaal is dan ook dat de redactie eigenlijk geen normen en waarden nodig heeft. Laat staan een moraal...

WORDT VERVOLGD...

ROLAND GARROS 2003



Zelfs al had Verkerk erin gezeten dan nog was dit dramatisch.

PS2 — 40 SCORE

MUSIC 3000



Voor alle huiskamer DJ's is er deze vermakelijke doch diepe muziek game.

PS2 — 85 SCORE

CARCASSONNE



Voor de liefhebbers van het bordspel die hun skills eens op willen vijzelen.

PC — 70 SCORE

STUNTMAN



Slecht zicht en nog veel slechter geluid maken dit een crime om te spelen.

GBA — 30 SCORE

LE TOUR DE FRANCE



Niet spectaculair maar best wel lachen, dit fietsspelletje.

PS2 — 60 SCORE

NEIGHBOURS FROM HELL



Vermakelijk point and click adventure over ruziënde buren.

PC — 70 SCORE

ROLLERCOASTER TYCOON 2: WHACKY WORLDS



Nieuwe scenario's waar je helemaal los op kunt gaan.

PC — 72 SCORE

SEGA SMASH PACK



Drie retro games (Sonic Pinball, Ecco en Golden Axe) op je GBA waarvan Sonic Pinball de leukste is.

GBA — 60 SCORE

DINO CRISIS 2



Het blijft vreemd, die console besturing op een PC en ook deze Dino thriller speelt daardoor wat ongemakkelijk.

PC — 58 SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

HEBBEN JULLIE OOK ZO'N TREK IN SLANG?

WAT VINDEN DE LEZERS NU EIGENLIJK VAN SONY'S PS2 NETWORK GAMING?
HET GROTE POWER UNLIMITED GAME AWARDS VERSLAG.
CONNECTIVITY WAS HET GROTE WOORD VAN NINTENDO OP DE E3, MAAR WAT KUNNEN WE ER NU ALLEMAAL MEE?
RTX RED ROCK IS EEN INTERESSANTE SPACE ADVENTURE, SKATE STAK ZICH IN EEN RUIMTEPAK.
EEN CULT FILM IS OVERGEZET IN GAME: TRON 2.0. JAN STORTTE ZICH OP DEZE BIZAR OGENDE GAME.
JURJEN HOUD KENNELIJK NIET ZO VAN WARM WEER, HIJ ZIT LIEVER OP BESNEEUWDE PISTES IN 1028 SNOWBOARDING.
DE GBA IS WEER EEN TOPTITELTJE RIJKER, HET VERVOLG OP ADVANCE WARS KOMT ERAAN.

POWER UNLIMITED 09 LIGT 22 AUGUSTUS IN DE WINKEL

WORD NU ABONNEE!!! CHECK PAGINA 34

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyróos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Siu Lie Tan.
Redactie-assistente Sandra van Herwerden 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever Joop Uitendaal
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Klantenservice 023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
Abonnementen Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk.
Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs € 34,80 per 12 nummers als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 35,80.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
Email: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 35,- voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk
Wet op persoonsregistratie Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Nabestellen Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Nederlandse Uitgeversverbond Groep publiekstijdschriften
HOI 2003 TIJDSCHRIFTEN